REVISTA COM CD-ROM

Só aqui você pode construir seu próprio game!

ProGames

RPG Maker

Construa o seu próprio jogo



Tudo explicado na revista para você não perder tempo na hora de se tornar um desenvolvedor de games!

NO CD

13 JOGOS

Para você ter idéia do que o RPG Maker é capaz, selecionamos alguns games construídos por fãs!



SÓ AQUI

Você confere a versão 2003 do RPGMaker e um pacote de imagens e sons para utilizar nos seus próprios jogos!



A ÚNICA REVISTA FEITA POR JOGADORES COMO VOCÊ. CONFIRA!

YetiSports

A NOVA SENSAÇÃO DA INTERNET!

Confira o divertido esporte praticado por um Pé-Grande que está fazendo o maior sucesso no mundo todo

É pura diversão!

Divirta-se pra valer com o nosso CD-Rom, que está recheado de programas e jogos para gamer nenhum botar defeito

O CD-ROM é parte integrante desta revista e não pode ser vendido separadamente.

ARTE ANTIGA EDITORA

ISSN 1679-4796

9 771679 479008 05

Ano 1 - Nº 5

R$ 9,90

€ 3,90


O mundo dos games em detalhes para você
bater todos os recordes
N. 06
PSOne PS2 MegaDrive SuperNintendo
+DE 1500 DICAS
REVISTA DETONADO
Dicas e truques selecionados por jogadores como você!
PS2 Metal Gear Solid 2
SONS OF LIBERTY DETONADO!
Saiba como se tornar invencível nesse clássico. Confira cada fase que detonamos para ajudar você!
PSOne Crash Bandicoot 2
Devastamos o game mais procurado para você não perder tempo e chegar ao fim!
Só aqui!
Você encontra as melhores dicas testadas e aprovadas por jogadores como você!
SNES Donkey Kong Country
Dicas imperdíveis para detonar no jogo do gorila mais aloprado do planeta gamer
MegaDrive Sonic & Knuckles
Selecionamos as dicas mais alucinantes desse game do porco-espinho mais simpático que já existiu. Confira!
GameSharks
Códigos para PSOne e PS2
Agressive Inline: PS2
GTA - Vice City: PS2
FIFA 2002 World Cup: PS2
Blade: PSOne
Jackie Chan: Stuntmaster: PSOne
Driver: PSOne
ISSN 1679-3994
Ano 1 - Nº 6
R$ 4,90
Batman Forever
Dragon Ball Z
Half-Life
REVISTA COM CD-ROM
A única revista testada e aprovada pelos me
PLAY GAMES
+ DE 100 JOGOS
A melhor seleção de games já feita no Brasil
Ação - Aventura - Raciocínio - Esporte
SHREK 2
O game do simpático ogro chega ao Brasil. Confira os nossos comentários!
Spiderman
O novo jogo do homem-aranha será lançado em breve
Harry Potter
Divirta-se com o bruxinho mais famoso do mundo, em três jogos que escolhemos a dedo para você!
Não é o Mario!
Enfrente os maiores perigos e curta as mais emocionantes aventuras com o famoso italiano Luigi
EM PRIMEIRA MÃO!
Confira o que está rolando no mundo do entretenimento eletrônico na seção de notícias
ISSN 1679-4370
Ano 1 - Nº 6
R$ 9,90
ARTE ANTIGA EDITORA

ARTE ANTIGA
EDITORA

PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch
prh@editoraonline.com.br

REDAÇÃO
Diretora de Redação: Andrea Calmon
redacao@editoraonline.com.br
Editora: Thaise Rodrigues

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:
Edição e textos: Reinaldo Siloto e Diogo Silva
Programação Visual: Patrícia Barboni

PROGRAMAÇÃO VISUAL
Coordenação: Arlete Scantamburlo
diagramacao@editoraonline.com.br
Programação Visual: Fernando Gomes

ESTÚDIO
Coordenação Fotográfica: Arnaldo Bento
estudio@editoraonline.com.br

PUBLICIDADE
Gerente de Publicidade: Patrícia Massini Caldeira
comercial@editoraonline.com.br
Executivos de Conta: Antônio Demésio, Célia Candido, Jussara Baldini, Rosana Franchi e Simonetta Lelo
Assistente de Publicidade: Luciana Wendler Aggio e Márcia Figueira

MARKETING
Coordenação de Marketing: Daniela Cardoso
mkt@editoraonline.com.br
Assistente de Marketing: Bianca Grasseschi

CANAIS ALTERNATIVOS
vendaavulsa@editoraonline.com.br
Luciana Castropil Logarzo, Leandro Mileski Francisco, Mauro Garbellini e Ronie Emerson Miquelino
Tel.: (0**11) 3393-7777

LOGÍSTICA Luiz Carlos Sarra

ADMINISTRAÇÃO
financeiro@editoraonline.com.br
Gerente de Suprimentos: Jacy Regina Dalle Lucca

CRÉDITO E COBRANÇA
Coordenação: Isabel Cristina Ferreira

cobranca@editoraonline.com.br
Assistentes: Nanci de Souza Monteiro e Nanci de Araújo Nunes

Impresso por **Plural Gráfica e Editora**
Distribuído no Brasil por **Fernando Chinaglia**
Embalagem e manuseio **Riprell Ltda.**
Distribuição em Portugal **Midesa S.A.**

ProGames é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. - Cx. Postal 61085 - CEP 05001-970 - São Paulo - SP - Tel.: (0**11) 3393-7777. A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor.

NÚMEROS ATRASADOS com o IBC ou por intermédio do seu jornaleiro ao preço da última edição acrescido das despesas de envio.
Para adquirir com o IBC - Tel/Fax.: (0**11) 3393-7777 - Cartão de Crédito - Cheque nominal cruzado ao IBC - Instituto Brasileiro de Cultura - Depósito em conta corrente Banco do Brasil - Ag. 3320-0 - Conta 6592-7 enviando comprovante e dados para envio por fax. É necessário checar a disponibilidade do exemplar em nosso estoque com antecedência.
online@editoraonline.com.br
Pela internet: www.revistaonline.com.br

A Arte Antiga Editora tem a revista que você procura!
Confira algumas das nossas publicações e boa leitura.
ARTESANATO LEVE: • Arte em EVA • Arte em Fuxico
ARTESANATO LINHA: • Ponto Russo
INTERESSE GERAL: • Conhecer Fantástico • Grandes Líderes da História
DECORAÇÃO: • Paisagismo & Decoração
FEMININA TEEN: • Top Girl Especial Testes
GAMES: • Detonando • Play Games • Pro Games
ESPORTE: • Guia de Fórmula 1

Aviso importante: A Arte Antiga Editora não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios publicados nesta revista, nem garante que promessas divulgadas como publicidade serão cumpridas. Cabe ao leitor avaliar cada caso e buscar informações sobre produtos e serviços aqui anunciados.

PROFISSÃO: Produtor de games!

Responda rápido: qual o maior sonho de um jogador? Sem dúvida, a resposta para essa pergunta é uma só: produzir o seu próprio game. Pensando nisso, fizemos uma edição especial sobre esse assunto e, de quebra, montamos um CD-Rom recheado de softwares para produção de jogos de RPG, além, é claro, de um tutorial completo, desvendando o famoso **RPG Maker**, o mais conhecido e poderoso software feito para esse propósito. Outra grande novidade que trazemos com exclusividade são os games da série **YetiSports**, que são, atualmente, a nova sensação mundial da Internet. Você não pode perder!
Fazer essa edição da ProGames foi a verdadeira realização de um sonho, e esperamos evoluir ainda mais, para que cada edição se torne melhor que a anterior. Tudo isso, para você ter em suas mãos a melhor publicação já feita em solo brasileiro!

Valeu gamers!
Dúvidas escreva para suporterevistas@hotmail.com







05 YETSPORTS
Descubra como o Pé-Grande costuma se divertir quando não tem nada para fazer

06 RPG MAKER 2000
Entre no mais promissor mercado da nova economia: a produção de jogos

34 GUIA DO CD
Confira como utilizar sem problemas o nosso CD-Rom



Mario Tennis OFF-LINE

NÃO FIQUE TRISTE, UM DIA NOSSO HERÓI CHEGA LÁ

Parece que tudo não passou de um sonho: a Nintendo confirmou oficialmente que seu Mario Tennis não terá modos on-line, muito menos suporte para jogo em rede (LAN).

A notícia foi divulgada pelo site NintendoInsider, que se baseou em uma atualização feita pela própria Nintendo em seu site interno dedicado à imprensa, indicando o adaptador de banda larga como sendo um dos acessórios que Mario Tennis usaria.

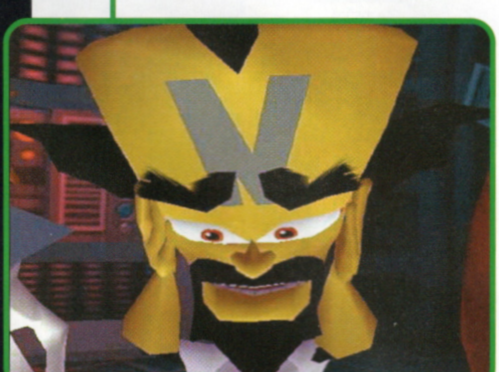




Vivendi entra com a cara e a coragem no Japão

EMPRESA ESPERA ARREBENTAR NESSE NOVO MERCADO





Marcando sua estréia no oriente, a Vivendi Universal Games anunciou que vai publicar pessoalmente 5 títulos no mercado nipônico até o final do ano. Até então, os títulos da companhia eram distribuídos pela Sony e pela Konami na região. A Vivendi pretende, dessa forma, fixar sua marca no país, enfatizando lançamentos para PlayStation 2, GameBoy Advance e, futuramente, GameCube. Por enquanto, não há planos de dar suporte ao Xbox na região. Eis a lista:

▷Van Helsing (PS2, 16/09/04)
▷Crash Bandicoot Advance (GBA, Novembro de 2004)
▷Spyro Advance (GBA, Novembro de 2004)
▷Red Ninja (Dezembro de2004)
▷Crash Bandicoot 5 (PS2, Dezembro de 2004)

Sega e Namco criam rede on line para fliperama

E TEKKEN 5 UTILIZARÁ A NOVA TECNOLOGIA

Sega, Sammy e Namco revelaram a ALL.Net (Amusement Linkage Live Network), um novo sistema de rede de fibra ótica para conexão on line de fliperamas. O serviço foi criado por questões de preço e diversidade no setor, que estavam causando problemas para os produtores de jogos e operadores de estabelecimentos.

A ALL.Net permite transmissão de cenas do jogo para telas de plasma, assim como gravação de vídeos para replays. A lista de títulos compatíveis com o serviço inclui: "Virtua Fighter 4 Evolution", "Sega Four Player Mah Jong MJ Network Version", "Sega Network Battle Mah Jong MJ2", "Virtua Fighter 4 Final Tuned" (será lançado em julho), "Quest of D" (será lançado no verão japonês), "Virtua Striker 4", "Sega Golf Club Network Pro Tour" e "Tekken 5" (serão lançados no outono japonês).

A nota revela que "Tekken 5" será capaz de armazenar um ranking on line dos jogadores, permitindo que eles economizem a moeda virtual "Fight Money". Esta pode ser usada para comprar novas habilidades para os lutadores. Na opção para um jogador, podem ser ensinadas a um oponente-fantasma para treino.

Pokémon Emerald em produção?

DESSA VEZ PODE ROLAR

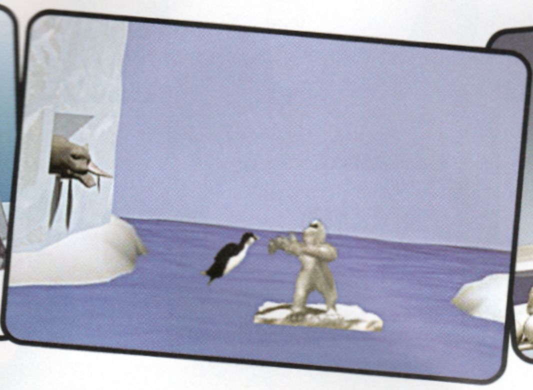
Na semana passada, a imprensa nipônica anunciou que a Nintendo revelará um novo Pokémon nas páginas da próxima edição da revista Koro Koro Comic, que é a fonte costumeira da Big N para a divulgação de novas versões da série. A edição de agosto chegará às bancas entre os dias 15 e 18 de julho, mas o site Pokémon Wonderland parece ter descoberto o nome do novo Poke-título.

Segundo eles, Pokémon Emerald está em desenvolvimento para o portátil, informação essa baseada em um recente registro de nome feito pela Nintendo no Japão. Por enquanto, não há nada oficial a respeito, mas esse segredo deverá ser quebrado em breve.

Por: Adriano Ribeiro

YetiSports







Que a Internet é, e sempre foi, um excelente lugar para divulgação de produtos e idéias, isso é indiscutível. Mas um dos aspectos que mais chama a atenção dos maníacos por jogos é que, de tempos em tempos, em algum lugar do mundo, é lançado algum joguinho simples, gratuito e, acima de tudo, bastante divertido. Não são gastos milhões de dólares em seu desenvolvimento, não há o trabalho de toda uma equipe envolvido e nem são utilizadas tecnologias de ponta para sua criação. Mas, durante algum tempo, que pode chegar a semanas, ou mesmo a meses, esses jogos conseguem a mesma, ou quase a mesma, popularidade de clássicos mundialmente conhecidos e disputados, como Unreal Tournament, Quake, FIFA, Counter Strike e dezenas de outras figurinhas carimbadas no mundo dos jogos, capazes de entreter, apaixonar e conquistar fãs em qualquer lugar do planeta. O grande diferencial é que, daqui a algum tempo, esses e outros jogos citados permanecerão nos corações, teclados, mouses e joysticks dos jogadores, enquanto os joguinhos-febre cairão no esquecimento, pois serão substituídos por novas febres, que carregam as mesmas características de seus antecessores: uma boa idéia, gráficos legais – às vezes nem isso – e, acima de tudo, a capacidade de entreter por horas, apesar de sua aparente simplicidade.

Neste momento, a Internet realiza mais uma vez seu papel de divulgadora mundial ao apresentar uma série de jogos que já está em seu quarto lançamento, mas que surgiu há uns três meses, através de um único jogo. O sucesso foi tão estrondoso que mereceu a segunda, a terceira e a quarta versão. Essas continuações tendem a se estender até que os jogadores estejam dispostos a jogar. Desenvolvido para as plataformas Windows e MAC, através da popular tecnologia Macromedia Flash, Yetisports trás dois personagens únicos: um gorila esportista e um pingüim extremamente masoquista, que vira o "instrumento" que garante a diversão do gorila em seus esportes favoritos e, com isso, éo arremessado "para cá e para lá" o tempo todo.

No primeiro e provavelmente melhor jogo da série, Yetisports Part I, o gorila está munido de uma clava, utilizada como um taco para rebater o pingüim o mais longe possível. Quanto mais o pingüim voar, mais pontos serão conquistados pelo jogador. Pode parecer simples, mas é o típico jogo que vicia, estimulando à obtenção de recordes cada vez maiores. Quando menos se percebe, já se está há horas entretido na tarefa de tentar alcançar marcas cada vez mais significativas.

No segundo, ou Part II, lá estão novamente o gorila e o pingüim, desta vez acompanhados de uma simpática orca e de diversos outros pingüins, tão masoquistas quanto o original. Esta versão consiste em um jogo de tiro ao alvo, onde o objetivo é arremessar os pingüins o mais próximo possível do centro do alvo. Cada área atingida contabiliza determinado número de pontos e o jogador, lógico, mais uma vez se vê entretido na tentativa de atingir a maior pontuação possível.

No terceiro, ou Part III, o gorila prova que é um esportista bem versátil, realizando arremesso em altura com o coitado do pingüim. Coitado? Parece que sua saga é mesmo ser arremessado! Cada vez mais longe e em todas as direções.

Por fim, no quarto, e até agora último jogo da série, Yetisports Part IV, lançado no final de abril, a coletividade para mandar o pingüim sempre mais longe continua em alta, desta vez com uma gangorra e a ajuda de albatrozes.

No último réveillon que, aliás, nem faz tanto tempo assim, Chris Hilgert, o criador dos bichos esportistas que vêm conquistando o mundo, era apenas um programador desconhecido. Mas, despretencioso, talvez, apostou na criação do arremesso de pingüim, que arremessou seu nome rumo ao sucesso, como autor da grande febre dos jogos gratuitos do momento.

Esta, na realidade, é a grande magia da Internet. Basta se aplicar um pouco ao mundo mágico da programação de jogos e ter uma boa idéia. Enquanto grandes empresas investem as verdinhas em títulos conhecidos, esperando o retorno certo que, mesmo assim, nem sempre acontece, um programador "fundo de quintal" com boa vontade poderá ser o autor das próximas pérolas que substituirão o Yetisports e entreter um mundo inteiro.

Visite www.yetisports.org/ para conhecer melhor os jogos da série. Também é possível fazer o download de vídeos, sons e papéis de parede relacionados, além de uma versão para telefone celular. Consulte a relação de modelos de celulares suportados e, se você possuir um deles, vai fazer a festa a qualquer hora, e em qualquer lugar. Caso não tenha acesso à internet, não se preocupe. Todos esses jogos estão em nosso CD-Rom exclusivo.

Por Alexei Martchenko

RPG Maker 2000

A criação e programação de Games é uma das tarefas mais complexas no mundo da informática. Imagine que, para criar um bom jogo, você precisa saber bem várias coisas: programação, algorítmos, matemática, inteligência artificial, design gráfico, composição digital e, em alguns casos, até física, posicionamento, modelação 3D, anatomia, história e geografia. Até mesmo um simples joguinho da velha pode dar algumas pequenas dores de cabeça aos programadores, pois é preciso medir e prever todas as possibilidades do jogo.

> Quando o nosso redator, Alexei, era menor, programava joguinhos no XT com monitor CGA em Basic com os amigos. Quando conseguiu desenvolver um pequeno algorítimo que movimentava um caractere na tela, de acordo com as teclas, foi uma revolução!

Sempre houve ferramentas para melhorar e acabar com o sofrimento de alguns programadores. As linguagens de programação evoluíram muito, o quesito Reusable Code (código reutilizável) se tornou uma constante para quem não queria reinventar a roda em cada projeto. Eu mesmo, em 1990, já reutilizava códigos nas chamadas Subs criadas em Turbo Basic. Lembro-me também de que, naquela época, estavam surgindo os primeiros Criadores de Games totalmente visuais, tais como o vovô Adventure Construction Set, desenvolvido, se não me falha a memória, pela Eletronic Arts em 1989, ou algo assim.

Desde aquela época, surgiram vários Criadores de Games, cada um para um estilo, cada um com seu jeitão de trabalhar, até que, num belo dia, encontrei um excelente criador, o RPG Maker 95 e, logo depois, o melhor de todos na criação de RPGs: O RPG Maker 2000.

O RPG Maker 2000 é de uma empresa japonesa chamada ASCII. A versão em inglês que estamos disponibilizando para download foi traduzida por um russo com o nick de Don Miguel.

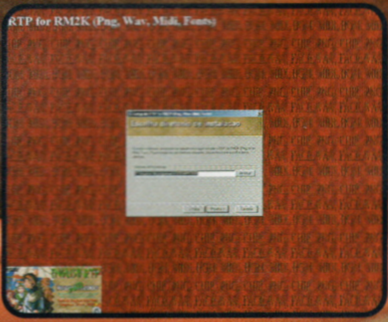
Neste tutorial, pretendo falar sobre vários aspectos do sistema, e ajudar você na criação de RPGs. Como esse pretende ser grande, vou quebrá-lo em partes. Esta primeira irá desde o download e a instalação até seu primeiro RPG começar a tomar formas básicas, já funcionando.

FAZENDO O DOWNLOAD

O RPG Maker é distribuído em dois pacotes. O programa em si e o RTP (Run Time Package) contendo sons, fontes e gráficos padrão. Vamos fazer o download dos dois componentes requeridos da instalação. Clicando nos links abaixo, novas janelas se abrirão.

➲Clique aqui para fazer o download do RPG Maker

➲Clique aqui para fazer o download do RPG Maker RTP





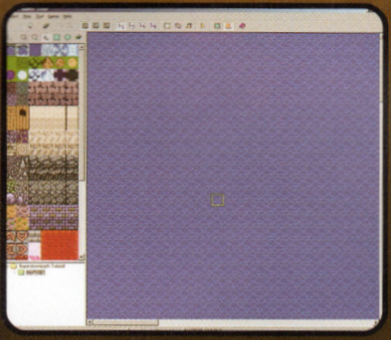
INSTALAÇÃO

Terminando de puxar os dois, instale-os normalmente em suas pastas padrão. É bom porque eles têm que ser instalados no mesmo lugar. A instalação de ambos pode ser feita em português, mas o programa é em inglês mesmo. Você verá também que os ícones do menu Iniciar estão em português também. Uma pena que tudo não seja na nossa língua... Tem até um joguinho de demonstração, para você ver as possibilidades do RPG Maker 2000. Dá pra fazer coisas realmente muito legais com ele. Vamos lá, já dá para executá-lo e começar e pensar no seu RPG.

O RPG Maker trabalha tanto com seus próprios gráficos e sons quanto com os desenvolvidos por outros. Isso significa que, se você precisar de gráficos que não estejam entre os já presentes, pode fazer o download de mais, e criar seus próprios. Vamos nos limitar, no começo, a utilizar o padrão. Mais adiante explicarei como pegar, fazer e baixar novos elementos. Os jargões do software serão explicados no decorrer do tutorial.

VAMOS COLOCAR A MÃO NA MASSA...

Executando o programa pela primeira vez, você terá uma boa impressão. Ele parece um ambiente de desenvolvimento dos mais qualificados. Para seguirmos nosso tutorial, vamos criar um novo projeto. Clique em **Project** e depois em **Create New Project**. Na janela que segue, você colocará o nome da pasta de trabalho, o nome do Projeto (do seu Jogo!) e deixar o terceiro campo como está mesmo. Clicando em OK, você verá que ficou como o screenshot, ao lado. É o começo do projeto.



O que é tudo isso que apareceu? Do lado esquerdo, apareceram os **Tilesets**. Tilesets são conjuntos de **Tiles**. Tiles, também chamados de Sprites. Em alguns casos, são pedaços de gráficos, que, unidos, constituirão as telas do jogo, os personagens, etc. Aquele pedação azul é o mar, pano de fundo para criarmos nosso primeiro mundo.

Nesse estilo de RPG, todos os lugares, pelos quais seus personagens andam, são dispostos no que chamamos de **World**, em **MAPs** separados. Um World pode ter vários subMAPs, com locações diferentes. No RPG Maker 2000, esses MAPs poderão ser hierarquizados para que você saiba construir as coisas certas, nos lugares certos. Parece estranho, mas, depois, você vai entender.

Vamos criar a ilha principal desse Game. Para isso, clique no tile de grama, o primeiro da segunda linha no Tileset. Para criar a ilha, vá ao Mapa e arraste o cursor quadrado por vários lados. Ele vai preenchendo com a grama e, ainda, cria as bordas, de acordo com a água. Bem legal isso. Assim como nos editores gráficos, você pode



tanto criar tile por tile (pixel por pixel nos editores), como apenas definir a borda e pintá-lo por dentro. Para isso, utilize as ferramentas que estão logo acima do Tileset. Perceba que você está utilizando o lápis. Ao lado, temos o retângulo, que cria uma área retangular pintada com o tile especificado. O círculo faz a mesma coisa, o balde de tinta, pinta uma determinada área com o tile, até uma borda qualquer, com o mesmo tile. Faça uns testes. Dê uma olhada como vai ficando. Vá se acostumando com essa ferramenta que você vai utilizar muito.

No RPG Maker 2000 temos também 3 camadas de edição. São elas:

➪**Lower Mode Editing**, onde você vai colocar todos os tiles que compoem o cenário e não sofrerão nenhuma interferência no decorrer do jogo. Utilizada basicamente para compor o chão, paredes, montanhas, etc. Nada que interaja de alguma forma com os personagens. É o chão, o esqueleto da cena.

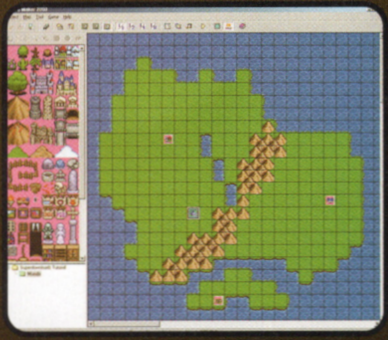
➪A segunda camada chama-se **Upper Mode Editing**. É nela que serão colocados objetos diversos que ficarão no mesmo nível dos personagens. Uma mesa, por exemplo, pode não ter nenhuma participação no jogo, a não ser estar ali e não deixar que os personagens andem por cima dela. É um objeto a ser colocado no mapa nesta camada.

É no **Event Editing Mode** que acontecem as coisas. Todos os tiles colocados sob essa camada poderão tornar-se eventos dos mais diversos. O mapa muda quando este modo é acionado. São colocadas linhas em preto, diferenciando os tiles dentro do mapa, para você colocar os eventos nos lugares certos.

Mas onde estão essas camadas e modos? Na barra de ferramentas, os três ícones com uma setinha de cursor e bordas de cores diferentes. Podem também ser acessadas pelas teclas F5, F6 e F7 respectivamente. Clique nas 3, para ver as diferenças no mapa e nos tilesets. Os tilesets terão um fundo rosa. Isso significa que eles são transparentes e, portanto, colocáveis em cima de qualquer tile que foi colocado no Lower Editing Mode. Entendeu como a coisa funciona? Para sermos mais diretos: No **Lower** vai o chão e os elementos básicos de cenário. No **Upper** vão outros elementos sobrepostos ao cenário, mas que não sofrem alterações, não se mexem nem interagem com os personagens e no **Event** vão os NPCs (Non-Playable Characters - personagens não jogáveis - aqueles com os quais você vai conversar) e coisas como portas que se abrem, objetos que possam ser pegos, movidos ou destruídos, bem como passagens para outros mapas.

Sabendo já como isso funciona mais ou menos, na ilha que você criou, divida-a ao meio, com uma cordilheira transversal. O quarto ícone da segunda linha do tileset, uma montanhazinha, fará isso. Clique a vá arrastando para os lados. Perceba que ele vai preenchendo os tilesets intermediários com as intersecções de montanhas. Uma mão na roda, principalmente para quem já conhece a edição de tilesets.

Agora clique no botão do **Event Editing Mode**. Você vai colocar aí tiles de cidades, para que possa entrar nelas posteriormente. Para tal, escolha o tile de que você mais gosta e, para colocá-lo no mapa, dê um clique duplo sobre o local do mapa com o tile selecionado. Aparecerá uma janela com um monte de coisas. Dê apenas OK. Depois explicarei cada item de lá. Um requisito básico é mostrar ao sistema onde seus personagens começarão o jogo. Para isso, ainda no **Event Editing Mode**, clique com o botão direito do mouse sobre um tile qualquer, dentro da ilha, e escolha a opção **Set Start Party position**. Simples, não?



Seu mapa deve ficar mais ou menos como esse da figura acima. Note que eu mudei o nome do mapa para **Mundo**. Isso é possível clicando com o botão direito sobre o nome original e mudando o nome do campo na janela que segue.

Você já está pronto para dar um **Playtest** no seu jogo. Veja que, com poucos cliques, você já criou algo "funcionável". Na barra de tarefas, clique no botão **Play**. É uma seta amarela. Não se assuste, todo o trabalho sujo já está feito, introdução, músicas, telas e tudo mais... sem mexer em quase nada.

Ainda não acontecerá nada, pois o bonequinho só ficará andando pela ilha, não podendo ir à água nem passar sobre as montanhas.

No tutorial anterior, você aprendeu alguns procedimentos básicos sobre o ambiente de desenvolvimento do RPG Maker 2000, criou um mapinha super simples e deu um playtest para ver como estava funcionando. O programa criou uma apresentação básica para você, (por sinal bem bonitinha), com sons e gráficos e apareceu seu bonequinho no mapa, andando pelos lugares. Nesta segunda parte, você irá aprender a criar seus primeiros eventos simples, como mudar de um Map para um Submap e mostrar certos eventos, quando acontece determinada ação.

Vamos lá, abra o RPG Maker 2000. Seu projeto provavelmente deve vir aberto, junto com o programa. Se não estiver, carregue-o.

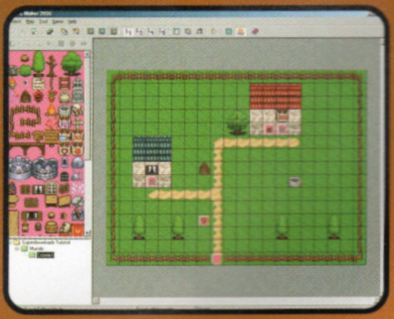
Para criar um **Submap**, clique com o botão direito do mouse sobre o primeiro mapa (no meu caso, com o nome de **Mundo** e selecione **Create New Map**. Aparecerá uma janela. Logo no primeiro campo, coloque o nome do mapa, no caso, **Cidade1**. Logo abaixo, no campo **Chipset**, escolha **Fasade**. Esse Chipset é o conjunto de tilesets específicos para cada camada de edição. Deixe o resto como está e clique em OK. Aparecerá um mapa cheio de água, de novo, só que menor. Clique no Balde de pintura na barra dos Tilesets e pinte com a Grama. Esteja certo de que está em modo **Lower Editing**.

Enchi o mapa de grama, e logo depois criei um caminho, utilizando o quarto tile da segunda linha. Você vai arrastando e ele já vai criando o caminho, intersecções e tudo mais. Fiz também duas casinhas só com as paredes e o telhado.

Já no modo **Upper Editing**, criei uma cerquinha que delimitava a borda do mapa. Bem simples. Para dar um "tchans" especial, coloquei também outros elementos de cena como árvores, um poço e um montinho de lenha. Essa é uma parte legal, você pode ir montando os cenários com muita facilidade. Lembrou que todos os elementos desse modo são, teoricamente, interagíveis? Pois é, no segundo andar de uma casa, coloquei também uma janelinha e, na outra casa, coloquei a plaquinha de Inn. Não coloquei nenhuma porta nem nada, isso tudo iria no **Event Editing Mode**.

Agora começa a brincadeira. Vá para o Event Editing e coloque as portas nas casas. Coloquei também uma janela numa casa como evento. Só os coloque no mapa,

depois arrumarmos os eventos correspondentes. Coloque perto da entrada uma plaquinha. É um modo de saber onde está, caso seu RPG tenha zilhões de mundos e mapas. Seu mapa deve ficar mais ou menos como o da figura abaixo. Note que logo na entrada tem um evento transparente, sem ícone, esse é o evento Teleport, que fará você transfirir-se do mapa **Mundo** para o **Cidade1**.



Volte ao mapa Mundo. As cidades que você criou já são eventos, mas não fazem nada. Sobre o tile da cidade, dê um clique duplo. A janela de edição de eventos se abrirá. Deixe o **Event Start Condition** como **On hero touch** e o **Position** em **Below Hero**. Isso significa que o evento será disparado, assim que o personagem encostar no tile do evento, que ficará sob ele. No box **Events Commands**, dê um clique duplo sobre o box branco e aparecerá uma janela com todos os eventos possíveis. São vários! Na aba **2**, selecione **Teleport**. Aparecerá uma janela **Teleport to place**. Selecione o **Cidade1** e clique bem onde estava aquele evento transparente de que falei. Pronto! Repita os mesmos passos para criar um Teleport de volta ao mapa **Mundo**. Vá ao mapa **Cidade1**, crie ou edite o evento transparente no canto do mapa (para deixá-lo transparente, clique em **Set** no **Select Graphic** do **Event Editor** e escolha um tile totalmente rosa, o primeirão de todos). Logicamente, esse Teleport será justamente ao contrário do outro. Seu destino deve ser apontado para o mapa **Mundo** bem em cima do tile que ilustra a cidade (em cima do outro teleport). Isso é chamado de 2-Way Teleport. Feche tudo e teste seu jogo. O boneco deverá ir de um mapa para o outro e voltar, sem problemas.



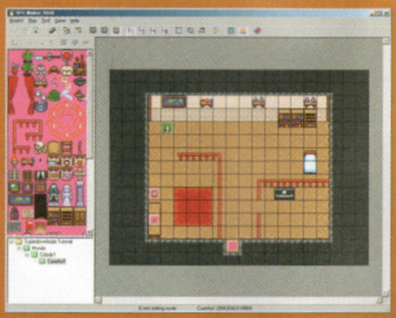
Teleports são essenciais. Se não entendeu muito bem, vá treinando mais um pouco, pois isso você deverá saber de cor.

Vamos agora criar a espécie de evento mais simples possível, o **Show Message**. Edite o evento da plaquinha do mapa **Cidade1**. Dois cliques sobre a placa, estando em modo **Event**. No **Events Commands**, selecione o primeiro item da aba **1**, o **Show Message**. Aparecerá uma caixa de texto. Digite lá, por exemplo, **Cidade dos Downloads**. Esse evento é um pouquinho diferente do Teleport. Ainda na janela **Event Editor**, selecione **Push Key** no **Event Start Condition** e **Same Level as Hero** em **Position**. Isso é assim porque você não vai poder andar sobre a placa e só aparecerá a mensagem, quando você ficar perto dela e pressionar **Enter**. Fiz a mesma coisa para a janela de uma casa que coloquei como evento. No caso dela, a mensagem era "Vá bisbilhotar outro!". Para se certificar que aprendeu legal, faça o evento da janela você sozinho. Entre em Playtest de novo e veja como ficou.

Antes de criar mais **Maps**, eventos e tudo mais, vamos criar nosso primeiro NPC. NPCs são os co-adjuvantes. Sigla de Non-Playable Character, os NPCs também são elementos essenciais num bom RPG, será com eles que você conversará, receberá ítens, saberá de coisas importates e tudo mais.... ou até mesmo só o fato de eles estarem alí já enriquece, e muito, qualquer RPG.

Vamos começar com um bem simples, digamos, uma galinha. No **Event Mode**, coloque um evento sobre qualquer lugar do mapa **Cidade1**. Na janela **Event Editor**, selecione o tileset da galinha clicando em **Set** no campo **Select Graphic**. Ela está no sub-item **Animal RTP**. Assim que você der OK, os parâmetros desse evento serão um pouco diferentes. Nossa galinha ficará andando pelo mapa, portanto selecione **Random Movement** em **Movement Type** e **1: x8 Slower** em **Movement Speed**. Faça testes com outras velocidades e estilos de movimentos só para ver como funciona. **Event Start Position** deve permacecer em **Pusk Key** (não necessariamente) e o **Position** no **Same Level as Hero**. O Animation Type pode ficar em **Common/Without Stepping**, isso significa que esse NPC se virará em direção ao personagem, quando você falar com ele, mas, se quiser testar os outros, essa é uma boa hora. Coloque também um **Show Message** no **Events Commands** como, por exemplo, "Co, Co, Co" (Ei, galinhas não falam, pelo menos nos meus RPGs!).

Crie agora um cavalo no mesmo esquema da galinha. Para que eles não fiquem andando igual, deixe os valores do **Frequency** do **Movement Type** diferentes. Quanto maior esse número, menos paradinhas o NPC faz. Faça testes, veja como fica.



Vamos criar mais coisas, baseados no que aprendemos até agora. Na **Cidade1**, na casinha da esquerda, criei um novo submapa para a tela de dentro da casa chamado **Casinha1**. Esse mapa foi criado com o Chipset Inner. Não se esqueça disso. Logicamente, teremos que criar um 2-Way Teleport da porta da casa para o mapa de dentro da casa. Note que tem uma pequena diferença aí: como a porta está sobre um tile de parede, seu teleport de volta da casa para o Cidade1 não pode voltar em cima da porta. Mande ele voltar um tile para baixo. A porta está como On Hero Touch e Same Level as Hero. No mapa da casa ficou a mesma coisa do teleport do Cidade1 para Mundo (On Hero Touch e Above Hero), um evento transparente em cima do único tile que dá acesso à saída da casa. Veja na figura onde ele ficou.

Esse Chipset Inner tem um lance legal que é a possibilidade de criarmos uma parte sem nada, preta. Do mesmo modo que você criou a grama no **Mundo** e o caminhozinho de terra em **Cidade1**, vá arrastando o último ou penúltimo tile da terceira linha pelos cantos e o programa, automaticamente criará, as bordas. Isso é lindo!

Agora você pode ir colocando o que quiser: móveis, prateleiras, camas, até um piano... Novamente, **Lower Mode** para o pedaço preto, chão, paredes, etc. **Upper Mode** para móveis e utensílios. No **Event Mode** coloquei uma jarra e um prato de comida sobre a mesa, ambos disparam eventos **Show Message** de "Não tem nada aqui dentro" e "Deixe o rango dele em paz!", respectivamente. Prefiro colocar, em ambos eventos, **Push Key** no **Start Condition** do evento, pois todo bom jogador vai fuçando nas coisas até achar algo que interesse. Achar coisas em lugares escondidos, ou não, será explicado posteriormente.

Dentro da casa, ainda coloquei um velhinho. Assim como você colocou a galinha e o cavalo, o velhinho procede da mesma maneira. Ao selecionar o gráfico do evento, ele está em **People 1 RTP**. Os movimentos, por enquanto, serão os mesmos. Como ele já está com dores nas costas, seu movimento é mais devagar do que a jovial galinha da **Cidade1**. Pode colocar, por enquanto, uma Show Message do tipo "Olá, meu jovem", ou coisa assim.

Antes que eu esqueça: no Playtest, você tem algumas opções de visualização. Por default, seu teste ocorrerá em modo Janela. Se quiser mudar isso para Fullscreen, digite **F4**. F4 novamente muda para modo Janela. **F5** duplica a janela e os gráficos em modo Janela.

Lembra também que eu falei que os gráficos já estavam prontos e tudo mais? Pois é. Digite **ESC** para ver os menus. Lembrou de algum Final Fantasy? Bem bonitinhos, hein?

A única coisa que o RPG Maker deixa a desejar é o modo gráfico em Fullscreen. Acho esquisito ser uma resolução tão baixa, pois o RPG Maker 95 tinha uma resolução superior. Os gráficos ficam meio feios e, pelo que li nas FAQs e DOCs por aí, isso não tem como mudar. Uma pena. Mas, não desanime, isso não atrapalhará a qualidade do seu RPG.

Acho que agora já dá para mexer bem nisso que aprendemos e você já pode ir incrementando seu mapa sozinho.

Que tal criar uma escada que dá acesso ao segundo andar da **Casinha1**?Ou colocar mais um NPC que diga mais alguma coisa? Um NPC que fale mais frases?

Apenas não crie nada na segunda casinha, esta vai ser um pouco diferente da primeira, com mais interatividade.

Na próxima parte, daremos mais interatividade ao nosso RPG. Desvendaremos os segredos dos **Switches** e ampliaremos a utilização dos Eventos. Você saberá como criar portas que só abrem com a chave e mudar a fala das pessoas, depois que você realiza um determinada terefa.

INTERAGINDO

Criei o interior da casa que tinha a plaquinha de Inn, lembra? Pedi para você que não mexesse nessa casinha, porque iria utilizá-la nesta parte do tutorial. O interior foi criado justamente como criamos **Casinha1**, nos mesmos moldes, com os mesmos tipos de teleports.

Colocaremos uma pessoa lá. Pode ser qualquer uma. Vamos expandir os efeitos visuais do seu quadro de mensagens. Cire o evento de NPC, assim como você criou a galinha, o velinho e o cavalo. No box **Events Commands** do **Event Editor**, coloque como primeiro ítem o **Select Face** (terceiro da aba 1) e escolha uma carinha da janela que segue. Todas mensagens subsequentes deste personagem mostrarão a foto, até que você a mude.

Coloque dois eventos de mensagens: O primeiro como "Olá, como vai?" e o segundo fazendo uma pergunta qualquer. No caso, "Você gosta de fazer downloads?". Aí, coloque um terceiro evento chamado Show Choice (quarto da aba 1) e na janelinha que segue coloque no primeiro campo "Mas é logico!" e na segunda "Não". Do lado deixe Choose 2 e deixe o resto em branco. Perceba que o box de **Events Commands** abre duas ramificações, uma para cada resposta. Aí você colocará eventos diferentes de acordo com cada resposta.

Na primeira ramificação, logo abaixo de onde está escrito: **[Mas e logico] Case**, você coloca um evento de mensagem escrito "Que ótimo, adoro pessoas que fazem downloads!". Logo abaixo, outra mensagem dizendo "Tome, pegue uma poção.". Agora daremos a poção ao personagem. O próximo evento a ser colocado é o **Add Item** com as configurações **Add item**, **Fix** em **Potion** e **Operand** em **Set** com **1**. Isso significa que você estará adicionando **um** item **fixo**, a poção. Tudo pode ser variável aí, desde o item até a quantidade. Faça testes, veja como funciona.

Agora vamos colocar os eventos do que acontecerá, se você optar por "Não". Abaixo de : **[Nao] Case**, coloquei uma mensagem "Aaaaargh, você não sabe o que está perdendo" e só. Agora vem a parte interessante. Logo após do **END Case**, insira um evento chamado **Change Switch**. Na janela que segue, escolha o **One** e clique no botãozinho ... para criar um novo Switch. Eu criei o **0003**, com o nome de **Pergunta1** e dei **OK**.



Imagine uma coisa: se cada vez que você for falar com a mulher e disser que gosta de fazer downloads, ganhar uma poção? Pra sempre? Dê um Playtest para ver. Fale com ela duas vezes e digite ESC e vá até **Item**. Você terá duas poções. Foi para acabar com esta festa que você criou o Switch, ao final da lista de Eventos.

Nessa mesma janela de eventos da mulher, clique em **New Page**, que está logo ao lado do nome do evento, no topo. Abrir-se-á (nossa, que português impecável o meu!) uma aba chamada **2** com **Events Commands** zerado. Confere?

Em **Event Conditions**, tique o primeiro **Switch** e clique nos três pontinhos ao lado para selecionar o Switch 0003, que chamamos de **Pergunta1**. Adicione uma mensagem dizendo: "E aí? Beleza?". Faça um teste.

O que aconteceu realmente? Bom, a janela de eventos poderá ser programada para atuar diferentemente, caso algum Switch esteja ligado ou desligado. A página 1 é a padrão, ou seja, acontecerá primeiro. A segunda que criamos está condicionada à existência do **Switch 0003** e que ele esteja ligado.

Note que, mesmo você dizendo que gosta de fazer downloads ,ou não, só terá uma chance para fazê-lo. Isso é um ponto bem interessante nos RPGs: a capacidade de mudar o rumo de certas coisas, basenado-se em suas respostas. Está desvendado aqui o segredo dos Switches. Simples, não?

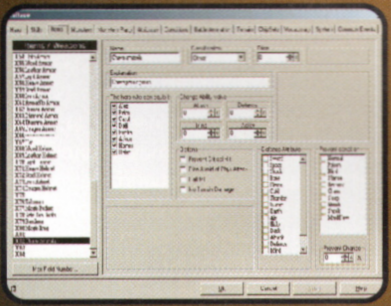
Quer ver se realmente você entendeu? Pois bem, aqui vai um desafio. Tendo apenas uma possibilidade de escolha, crie duas mensagens posteriores di-

ferentes. Em vez de apenas "E aí? Beleza?", coloque algo como "Já usou a pocao que eu te dei?". Caso você tenha recebido a poção, anteriormente, e algo como "Quem nao gosta de download nao merece poção" para a resposta negativa. Switches só podem ser On e Off, portanto, acredito que apenas um não será o bastante.

Isso funciona muito bem para portas com chave. Vou ilustrar como que Switches poderão ser mudados em qualquer lugar. No mapa Inn, crie uma passagem para um porão. Coloque um evento cujo tile é o primeiro da última linha. Em vez de dar um teleport logo de cara para outro mapa, coloque apenas uma mensagem dizendo "Trancada...". Este evento é **On hero touch** e **Below Hero**.

Lembra da **Casinha1**? Colocamos lá um vaso, com a mensagem "Não tem nada aqui dentro", não é? Faça de conta que você não olhou direito e não percebeu que tinha uma chave lá dentro. Alguém terá que te avisar. Em qualquer lugar do mapa, adicione mais um NPC. Coloquei no **Inn** mesmo. Seus **Events Commands** serão: uma mensagem dizendo "A chave está no vaso da Casinha1!" e um novo **Switch**, o 0004, chamado de **Chave**. Esse Switch está aí, porque precisamos criar uma nova página no evento do vaso para que, agora, sabendo que a chave está lá, você possa achá-la e pegá-la.

Como o RPG Maker 2000 não tem nenhuma chave como item padrão, vamos criar nossa chave! Para isso, na janela principal do programa, digite **F8**. Uma janelona chamada **Database** se abrirá. na aba **Items**. Desça o box chamado Items/Weapons até o fim. Clique sobre o **0082**: e, ao lado, coloque **Chave Amarela** no **Name** e **Other** em **Classification**. Coloque também **"Chave para o porão"** em **Explanation**. Deixe o resto como está. Explicarei mais adiante esses outros valores, quando falarmos sobre itens. Dê um **OK** e vamos em frente.

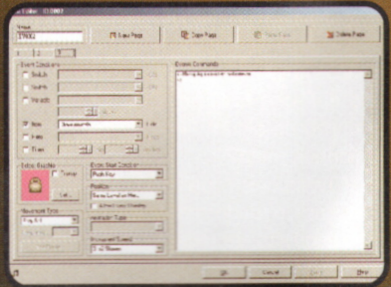


Vamos parar um pouquino e raciocinar como funcionará isso. Aparentemente é simples, pois você terá que pegar a chave e ir até a entrada do porão com ela para que possa entrar lá. Terá também que dizer ao evento do vaso que você já pegou a chave e não poderá pegar mais nada.

Antes de mais nada, crie um submapa dentro de Inn chamado Porao com tileset Inner. Coloque lá algumas coisas, mas ainda não coloque nenhum evento de teleport em nenhum lugar.

Vá ao mapa **Casinha1** e edite o evento do vaso. Na janela que se abre, adicione uma nova página de eventos (a número 2), usando **New Page**. Nesta página 2 que você acabou de criar, habilite o primeiro Switch de **Event Conditions** para o **0004:Chave**. Isso significa que essa página de eventos será acionada apenas quando você souber que a chave está lá, pois ele foi ligado, quando o NPC do Inn falou para você, correto? Nos **Events Commands** dessa página, dê um **Add Item** com as mesmas propriedades utilizadas, quando a mulher deu a você uma poção. **Set** em **Add Item**, o **Add/Drop Item** como **Fix** e role o dropdown para baixo para aparecer **Chave Amarela** no menu, o último item. **Set** fica em **1** mesmo. Coloque uma mensagem depois, dizendo algo como **"Você achou a chave amarela!"**.

Aproveite que você está nos eventos do vaso e adicione uma terceira página de eventos. Por quê? Porque assim que você pegar a chave, não precisará mais pegá-la. Só que aí tem uma pequena diferença. Você deve ter pensado em colocar mais um Switch dizendo como pegou a chave. Mostrando a página 3 e pronto. Isso também pode ser feito assim, mas utilizaremos outra técnica.



Na página 3 dos eventos do vaso, a condição para que ela aconteça é ter a chave amarela. Para isso, apenas selecione, em **Event Conditions** o item **Item** e escolha Chave Amarela no dropdown do lado. Entendeu o que aconteceu aqui? A página 3 é disparada, quando você tiver a chave. Ainda na página 3 em **Events Commands**,



coloque uma mensagem simples como "Agora não tem nada mesmo". Note que as páginas de eventos de cada evento são verificadas em ordem decrescente.

Agora ficou mais fácil mudar os eventos da passagem para o porão. É só criar, no evento da passagem para o porão, uma segunda página de eventos (a primeira dizia que estava trancada) com a mesma condição: ter o item **Chave Amarela**, assim como você fez agora há pouco com o vaso. Só nessa página 2, você colocará o teleport para o mapa do portão. Dentro do porão, não esqueça de colocar o teleport de volta para **Inn**.

Ufa! Está criada sua primeira porta com chave. Sabendo utilizar bem os switches, as possibilidades aumentam muito. Tente praticar um pouco, criando alguma outra forma de utilizar switches e outras páginas de eventos.

CONHECENDO O RPG

Como vocês devem saber, RPGs são jogos nos quais personagens vão progredindo conforme o andamento do jogo, ganhando experiência, aumentando agilidade, destreza, etc. Essas qualidades são regidas por pontos. O método mais comum para aumentar esses pontos é matando inimigos e completando **Quests**. Os RPGs mais antigos – ou os clássicos, como costumo os chamar –, são pontos numéricos e nivelados, crescendo numa curva que chamamos, no RPG Maker, de Curva de Habilidades. Conforme você aumenta de nível, aprende magias novas, utilizar armas mais potentes, armaduras mais pesadas, etc. Tudo em equilíbrio. Um personagem com nível 1 não poderá nunca ter logo de cara, a melhor arma. Você sabe, nos RPGs, sempre começamos precários e acabamos destemidos. Com os monstros e inimigos não é diferente. Temos os mais fáceis, os mais difíceis, os chefões, etc., progressivamente mais difíceis de abater do que os primeiros encontrados no começo do jogo. Você sempre arrecada um dinheirinho, que pode ser utilizado para comprar muitas coisas nas lojinhas espalhadas pelas cidades ou com mercadores ambulantes.

Quando você está jogando um RPG, não costuma se preocupar com isso, mas, agora, quem está criando algo é você. Fica difícil explicar e medir a proporção que isso terá ao decorrer do jogo, mas com muitos testes, você equilibra tudo. Quando expandir seu jogo e passá-lo para amigos testarem, você verá.



O DATABASE

No RPG Maker 2000, é possível editar todos os aspectos dos personagens. É no **Database** que fazemos isso. Para acessar o Database, aperte **F8**.

Logo na aba **Hero**, temos as informações. O **Hero Party**, que é seu grupo de personagens, cada um com suas habilidades especiais. Os RPGs sempre procuram manter isso. Os guerreiros são fortes para atacar com espadas, os magos têm magias e outros personagens têm suas habilidades. Lembro-me que, no Final Fantasy V ou VI, só havia um personagem que conseguia roubar itens dos inimigos na luta. No Final Fantasy VII (que deu uma esculhambadinha nos dons naturais dos personagens) havia uma matéria para tal, que poderia ser utilizada por todos do grupo.

Observe na tela os gráficos de crescimento de habilidades, o equipamento inicial, os níveis iniciais e máximos, etc. Daremos uma olhada mais detalhada neles ao decorrer do tutorial, mas por enquanto é fácil alterar alguma coisa aí. Perceba que o número **0006**, o personagem **Arkon**, é o ladrãozinho da turma. Não existem pontos mágicos e nem muitos equipamentos, mas poderá ser útil no decorrer do jogo, dependendo da trama criada. Vamos dar uma repassada em todos os itens dessa janela:

➲**Name**: nome do personagem

➲**Degree**: o que é esse personagem: Mago, Guerreiro, Padre, Soldado, etc.

➲**Select Walk Graphic**: onde você escolhe a imagem do personagem. O atributo **Transparente** pode ser aplicado, mas ainda não vi utilidade para isso (talvez um fantasma).

➲**Initial Level**: nível inicial do personagem

➲**Max Level**: nível máximo. Até onde o personagem poderá progredir. Só vai até 50 (uma pena).

➲**Critical Hit Chance**: possibilidade de o personagem atacar um inimigo com mais força. Seria um chute que pega na veia, para os que jogam um futebol.

➲**Select Face Graphic**: foto do personagem, que pode ser mostrada em janelas de mensagens ou em outros lugares.

➲**2 Sword Style**: o personagem poderá carregar duas armas. Ainda não testei, mas você poderá fazê-lo mais adiante.

➲**Control by AI**: torna o personagem automático em batalhas. Você não precisará controlá-lo.

➲**Strong Def**: Defesa mais forte.

➲**Curve of Abilities**: curva na qual os personagens progridem conforme adquirirem mais experiência.

➲**Unarmed Battle Animation**: animação de ataque que ocorre quando o personagem não tem arma na mão.

➲**Skills**: Skills que começam com o personagem, você saberá mais a respeito depois.

➲**Tech Skill Slot Name**: nome do menu em combate onde estarão os Skills.

➲**Condition Effect**: efeitos de condições, relacionados à aba **Conditions**. Uma referência cruzada entre situações dos personagens (ex: envenenado) e suas probabilidades de acontecerem individualmente.

➲**Afflicted Condition**: semelhante ao Condition Effect, mas com armas.

Todos esses personages são modelos pré-preparados para agilizar sua vida. Veja quais desses você gostaria de colocar no seu jogo, renomeie-os, ajuste algumas opções

e, ainda dentro do **Database**, clique na aba **System**. Nela, escolha os personagens que estarão no seu jogo em **Init Party**; selecione músicas de fundo em vários lugares do jogo em **System BGM**; configure todos os sons de eventos comuns, como ataques, em **System SE**; selecione o gráfico de **Título** e de **Game Over** facilmente; configure o **Skin** do sistema de menus e janelas do jogo, bem como suas fontes, em **Initial System Graphic** (se você está com problemas de fonte, tente mudar pela outra fonte disponível nessa opção) e, ainda, os gráficos dos veículos – recurso muito utilizado em RPGs para movimentar-se com mais facilidade por um mapa enorme. Aprenderemos mais sobre veículos posteriormente. Temos como configurar também os efeitos de transição entre um mapa e outro em **Teleport Transition**, quando começa a batalha (**Start Battle**) e quando a mesma termina (**End Battle**). Faça mudanças e veja como ficou.



CONDIÇÕES E SKILLS ANDAM SEMPRE JUNTOS

Os **Skills** são conhecimentos de batalha que você adquire com o passar do jogo. Magias, Summons, Heals e etc são skills supercomuns em RPGs. Vamos exemplificar para simplificar: quando o seu mago aprende a magia **Poison**, automaticamente poderá envenenar seus oponentes em batalhas, tornando-os na condição de **Envenenados**. Quando alguém está envenenado, vai perdendo pontos de vida aos poucos e, se alguém não curar, ele poderá morrer, correto? Pode-se tirar esse personagem ou inimigo da **condição** de envenenado com um item que cure Poison ou com magias de Healing apropriadas. No RPG Maker 2000 existem dezenas de Skills que poderão ser aprendidos, cada um com seu efeito, causador de determinado **Condition** no alvo.

Veja o que significa os dados da aba **Skills**:

➭**Name**: nome do Skill

➭**Classification**: Norm, Teleport, Escape ou Switch. Teleport e Escape são magias que teleportam para outro lugar e escapam de lutas, respectivamente. Norm são magias normais. Com Switch, você ativa algum switch, quando tal nível é alcançado. Ex: Ativar um switch que abre uma porta só quando fulano estiver no nível 30.

➭**MP Cost**: quantos pontos mágicos serão necessários para executar tal Skill.

➭**Explanation**: descrição do Skill. Aparece nas telas de menu quando você está jogando. Seria legal deixar em português.

➭**Effect Range**: alvo do Skill. Numa batalha com 5 inimigos ao mesmo tempo, uma magia que está com Effect Range para **Single Enemy** afetará apenas um integrante (você escolherá qual). **All Enemies** afetará todos os inimigos de uma só vez, **User** afetará quem estiver invocando a magia, **Single Ally** afetará apenas um parceiro e **Whole Ally** afetará todos os parceiros. Os três últimos servem basicamente para magias de regeneração e cura (Healing).

➭**Using Message**: mensagem que aparecerá no combate quando você utilizar esse Skill. O nome do personagem não precisa ser digitado. Se quiser que apareça "Alexei usou a magia do envenenamento" apenas digite "usou a magia do envenenamento".

➭**Chant, Cast, Used**: botões com presets de mensagens. Não muito útil, pois, se você mexer, vai querer traduzir.

➭**Mistake Message**: mensagem mostrada quando você erra o alvo. Mesmo esquema do Using Message, ou seja, não precisa do nome do autor do disparo.

➭**Hit Chance**: probabilidade de sucesso do Skill.

➭**Mind Chance**: escala de 1 a 10 do quanto a força da mente do personagem influenciará no sucesso e no efeito do Skill.

➭**Variance**: variação do efeito do Skill.

➭**Basis Effect Number**: quantidade básica de estrago (em pontos) causado pelo Skill.

➭**Basic Sucess Rate**: porcentagem de sucesso, baseado no Hit Chance, com variações.

➭**Ability Down**: se você quiser que seu personagem ataque com esse Skill e o mesmo retire 100 pontos de magia (MP) do oponente, selecione MP e ,acima, no **Basis Effect Number**, coloque 100. Dentro dessas opções, o **Absorpition** serve para roubar HP ou MP de um oponente. Você retira 10 pontos dele e passa para você. **Defnc. Ignore** ignora os atributos extras de defesa do oponente.

➭**Change to Condition**: muda o alvo para tal condição. O Skill Poison causa condição Poison no inimigo.

➭**Attack Attribute**: tipo de ataque apenas para padronização de gráficos e sons.

➭**Defense Down**: quando selecionado, os pontos de defesa do inimigo diminuem.

Antes de explicar as condições, não exagere muito criando magias superpoderosas ou até mesmo esquisitas. Sugiro deixar tudo como está e mudar conforme a criação do seu jogo progredir. A aba **Conditions** configura padrões de condições para cada efeito.

➭**Classification**: não se tem certeza, mas **Movement Efect** permite que a magia seja aplicada não só em modo de batalha.

➭**Color**: cor característica da condição

➭**Effect Chance**: taxa de força da condição. Baseado nas letras A, B, C, D e E, são referencialmente cruzados com armas e magias de cada um.

➭**How to Heal**: o Natural Healing mostra a porcentagem de cura depois de X rodadas, e o Healing by the Shock, é a porcentagem de cura automática, depois de um ataque físico.

➭**Action Limitation**: tipo de ação e suas limitações no campo de jogo.

➭**Abilitys Half Cost**: qual habilidade natural será cortada pela metade quando for atacado.

➭**Change Hit Rate**: nesta condição, o personagem ou inimigo tem sua chance de acerto reduzida. Ex: você atacou um inimigo com um Skill. Quando ele estiver sobre a condição imposta pelo Skill, terá X% de chances de acertar o oponente.

As outras opções complementam estas já dispostas aqui. Diminuição de HP, MP e tudo mais. Não é tão complicado assim. Esses dados estão praticamente prontos, só mude drasticamente caso seu jogo necessite. Você pode, também, criar novos Skills ou uma condição espe-



cial para tal e aplicá-lo aos Skills que serão aprendidos por seus personagens. É importante dar uma esclarecida no Database neste momento, pois ainda mexeremos muito nele.

Agora vamos criar o primeiro Quest para podermos lutar com monstros.

SEU PRIMEIRO QUEST

A coisa está esquentando. Espero que você tenha entendido a lógica dos Switches, pois isso é importantíssimo. Agora, vamos criar um Quest na sequência, aproveitando a deixa do porão da casa que você criou, para poder chegar até lá com a chave.

Primeiramente, em **Cidade1**, abri um espacinho na parte de cima com um caminho para fora do mapa (será o ponto de teleport para nosso novo mapa. Coloquei um guarda bem na frente da passagem, bloqueando-a propositalmente). O gráfico do guarda pode ser encontrado no tileset **People3**. Quando for criá-lo, coloque apenas duas ou três mensagens dizendo que é preciso pagar pedágio para passar por ali. O preço é de $50. Lembre-se: seus eventos são **Push Key**, **Same Level as Hero** e, o mais importante, **Stay Still** no **Movement Type** para que ele não saia de lá.

Volte ao mapa **Porão**, onde criaremos um NPC que está preso no porão. Você já sabe criar os mapas, então, faça como achar melhor. Lá dentro, editaremos os eventos do NPC. Deixe-o andando lentamente e no velho esquema: **Push Key**, **Same Level as Hero** e **Random Movement**. O gráfico dele fica à sua escolha.

Coloque algumas mensagens explicando o que acontece, como, por exemplo, que ele está preso e não poderá sair. Explique que, na Vila Encantada, há um velhinho que pode tirá-lo de lá. Só que, além de pedir o favor, ele terá que pagar o pedágio. Aprenderemos agora como ele vai te dar esse dinheiro. É superfácil!

Coloque uma mensagem do tipo "Tome, pegue o dinheiro do pedágio". Insira mais um evento chamado **Change Gold Held** que está na aba 1 de eventos. Na janela que segue, marque **Increase Money** e no **Operand** dê um Set e coloque o valor de 50. Um som vem bem depois. Coloque mais um evento depois desse, como por exemplo, um **Play Sound Effect** (aba 3) com, digamos, **Success2**. Agora, crie um próximo evento, que será a criação de uma variável. Adicione o evento **Change Variable** (na aba 1) e na janela que segue. Em **Choose Variable(s)**, clique em **One** e selecione a variável. Para criá-la, clique nos três pontinhos ao lado. Aparecerá uma outra janela. Clique sobre o **0001**, coloque o nome de **Dinheiro** e dê OK. Aparecerá então **0001: Dinheiro** lá ao lado do **One**, certo? O **Set** fica em Set mesmo. Lá embaixo, no **Operand**, selecione **Other** e escolha no dropdown, **Money**. Isso significa que você está adicionando à variável 0001 a quantidade de dinheiro que você tem.



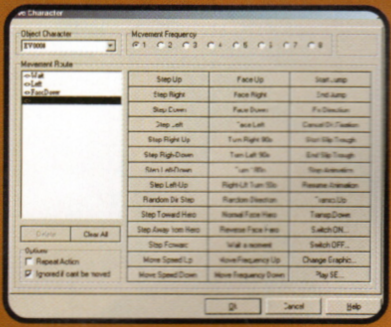
Crie também um novo Switch de número **0006: Pedagio** e dê um **Set** nele para **On**. Isso porque teremos que criar uma nova página de eventos para esse NPC, senão ele te dará $50 cada vez que você falar com ele. Crie a nova página de eventos com a condição de que o Switch 0006 esteja On, e coloque lá uma mensagem do tipo: "Não foi ainda?". Pronto!. Ele dará o dinheiro e estará esperando que você volte para libertá-lo.

Vamos agora para o mapa **Cidade1** para criar uma segunda página de eventos no guarda. A condição para que ela ocorra é que a variável **0001: Dinheiro** seja de pelo menos 50, valor necessário para que você possa pagar. Para isso, na página 2, selecionamos **Variable** e colocamos a variável **0001: Dinheiro**. Logo abaixo, tem um campo. Colocaremos lá 50, que é o valor que precisamos. Isso significa que, a segunda página de eventos do guarda, será disparada quando a variável 0001 for 50 ou mais.

Nos **Events Commands** dessa segunda página, coloque uma mensagem dizendo que ele já pode pagar e que o pagamento é feito quase da mesma maneira que quando você recebeu o dinheiro. É um evento **Change Gold Held** só que, em vez de Increase, é **Decrease** com o valor de 50. Entendeu? Increase soma e Decrease subtrai.

Agora, precisamos tirá-lo da frente! O evento para tal chama-se **Move Event** e está na aba 2. Clicando nele, aparece uma janela recheada de botões. Selecione em Name o evento a ser movido – no caso, o guarda. No meu, é o EV0008, mas se você o renomeou, selecione-o do

dropdown. É o mesmo da janela **Event Editor** que ficou para trás. Clique em **Wait a moment**, **Step Left** e **Face Down**. Perceba que, no campo ao lado, deverão ficar um em baixo do outro, nesta ordem: **Wait, Left, FaceDown**. Pronto. Isso fará com que ele aguarde um pouquinho (ele está contando o dinheiro!). Ande um tile para a esquerda e vire-se para baixo, liberando a passagem. Ainda não crie nenhum teleport e nem mapa adicional, faremos isso depois.

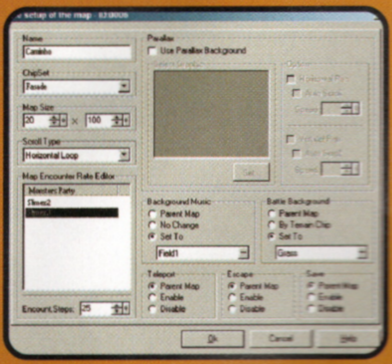


UM NOVO COMEÇO

Vou incrementar essa parte ensinando como criar lojinhas e Inns para você comprar objetos e repousar. Conseguimos fazer com que o guarda saia da frente da saída, desobstruindo sua passagem. Vamos criar, então, o novo submapa para o Quest. Crie-o como submapa de **Cidade1** com nome de **Caminho**. Na tela de criação, utilizei o Chipset **Fasade**, que tem uns elementos que eu quis colocar. Deixei bem comprido, com 20 por 100 tiles e no Scroll Type, coloquei **Horizontal Loop** (depois explico melhor sobre esse loop). Geralmente, os autores de RPGs utilizam-se de vários recursos para identificar lugares. Um deles é o som de fundo. Em **Background Music** selecionei **Set to** e escolhi a trilha **Field1**, para dar um ar de ação, característica em mapas com monstros. Aproveite e selecione um Battle Background de acordo com o terreno que você estará utilizando. Usei o Grass, por que meu mapa de Quest é normal e com graminha, mas olhe as opções que você tem, para mudar futuramente.

Agora, vem a manha. É supersimples! Observe o grupo **Map Encounter Rate Editor** totalmente vazio. Logo abaixo de onde está escrito **Monsters Party**, clique no começo da área branca e observe que fica uma área em preto. Dê um clique duplo sobre ele e aparecerá uma janela pequena, com um dropdown único, escrito **Slimex2**. Selecione-o e proceda da mesma maneira para o espaço de baixo, criando um novo item com o Slimex3.





Abaixo desse box, está escrito **Encount Steps**. É a probabilidade de encontro dos grupos de monstros dentro do mapa. Deixei em 25, que é um número razoável para um mapa deste tamanho, mas faça testes, você é quem manda no seu RPG.

Vamos criar o visual do mapa. Basicamente, um caminho cercado por água e árvores dos dois lados. 7 tiles de largura está perfeito. O resto pode ser água, um caminho de 2 tiles no centro e várias árvores. Quer outra dica bem legal? Para agilizar o playtest, no começo do mapa, passe para **Event Editing Mode**, clique com o botão direito do mouse sobre um tile e escolha **Set Start Party Position**. Isso fará com que você comece jogando a partir daí, não precisando fazer aquele monte de etapas que teria que fazer para chegar até aí. Não esqueça de criar os teleports de ida e volta entre Cidade1 e Caminho, senão você ficará preso nessa parte do jogo.

Vamos lá. Dê um Playtest e jogue um pouquinho, andando pra lá e pra cá. De repente, monstros pelo caminho! Aí entra o sistema de batalha, bem amigável ao bom jogador de RPGs, não? O que você fez aí? Disse ao programa que nesse mapa aparecerão apenas dois grupos de monstros: Slimex2 e Slimex3. Grupos de monstros? Monstros? Posso configurar isso? Pode!

MONSTROS

Vamos passar para o **Database** de novo. Não falei que ele era essencial? Está realmente tudo ali. Acesse-o e clique na aba **Monsters**. Veja o que significa cada item:

➩**Name**: nome do monstro

➩**Select Monster Graphic**: gráfico dele dentro das possíveis opções.

➩**Ability Value**: assim como você, os monstros também têm pontos de força (HP), de mágica (MP), Mind (Inteligência), defesa e agilidade. Quanto mais pontos, mais porradas ele terá que tomar para morrer. Quanto mais agilidade, mais probabilidade de escapar dos seus golpes. Quanto maior a defesa, menos ele sofre com seus golpes.

➩**Gain**: o que você vai ganhar ao matar esse monstro. Experiência (EXP), dinheiro e, possivelmente, algum item (juntamente com a probabilidade de poder pegar este item quando matar o monstro).

➩**Critical Hit chance**: probabilidade do inimigo te dar uma cacetada nas idéias, te deixando bem mole ou até te matando. Não são todos que poderão fazer isso, observe.

➩**Option Usually Miss**: marque se esse monstro é meio nó cego e erra muitos golpes.

➩**Condition Effect** e **Afflicted Condition**: mesmo esquema das armas e itens. Aqui, demonstra as fraquezas dos monstros. Imagine um inimigo chamado **Bola de Fogo**. Sua fraqueza natural será uma magia estilo água ou gelo, correto? As relações A, B, C, D e E dizem isso. Monstros aéreos também não sofrem muito com ataques de espadas, é preciso utilizar uma magia.

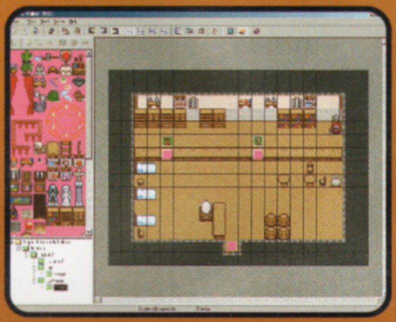
➩**Actions Patterns**: estilo de luta e probabilidade de utilização de outros golpes.

Os monstros estão aí. Veja, agora, os grupos de monstros. Clique na aba **Monsters Party**. Nessa parte, temos os grupos formados. Os dois primeiros, são os que você colocou no mapa 2 Slimes e depois 3 Slimes. Os grupos foram criados progressivamente, dos mais fracos aos mais poderosos, bem como os monstros individuais. Por isso, utilizamos os Slimes, os mais fracotes da patota (nossa que horrível isso, fracotes da patota, hehehe). Posteriormente, criaremos nossos monstros e grupos. Por enquanto, os que têm aí já dão muito bem pro gasto. 45 monstros gerando 80 combinações, nada mal!

VOLTANDO MAIS UMA VEZ

Vamos voltar à edição do mapa. No meio do caminho que você está criando, deixe um espaço do lado e coloque a tenda, presente no final do Chipset **Fasade**. Coloque mais algumas coisinhas para incrementar seu mapa e, na boca da tenda, um teleport para um submapa que você criará dentro do **Caminho**, chamado **Tenda**. Depois de criá-lo, não esqueça de criar o teleport de volta. Vamos aproveitar e aprender duas coisas novas: criar uma lojinha e um lugar onde você poderá descansar – recurso comum nos RPGs. Descansar significa deixar pontos de magia e força no máximo novamente, economizando poções, restores e magias de healing.

Veja como está esse mapa e observe onde estão os eventos: em cima do balcão. Alguém sabe por quê? Porque o NPC não está no tile adjacente a você, sendo assim, você não poderá encostar nele e dar um Enter para invocar a ação. Esses NPCs basicamente não fazem nada, não têm nada em seus **Events Commands**. Tudo será feito nos eventos transparentes que você criou em cima do balcão.



Vamos criar o Inn primeiro, para você dormir. É tão fácil que você vai chorar. Crie ou edite o evento transparente abaixo do NPC da esquerda, coloque uma mensagem de saudação e depois adicione um novo comando, o **Call Inn** na aba 2. Na pequena janela que segue, você terá duas opções de frase padrão em inglês, mas dá pra traduzir, já explico como. Logo abaixo, o preço do Inn. Babinha. A opção **Add Rest Success**



Fork serve para abrir um Case nos comandos de eventos para trechos personalizados, caso você aceite dormir ou não. Funciona no mesmo esquema das perguntas que aprendemos, no **Show Choice**. Selecione essa opção e os Cases aparecerão. Dentro de **REST Case**, poderão ser colocados eventos que acontecerão caso você tenha dormido, como uma mensagem dizendo "dormiram bem? Volte sempre!". No **CANCEL Case**, aparecerão comandos que ocorrerão caso você não queira dormir lá.

Dê um playtest e veja como ficou. Mate uns monstros no caminho para ganhar uma graninha e pagar o Inn. Observe a recuperação do HP e MP e os efeitos que passou à noite e tudo mais. Quem jogou Final Fantasy vai lembrar.



Agora, é a vez da lojinha. Bem fácil também. Edite ou crie o evento transparente em cima do balcão, abaixo do NPC da direita. Crie uma mensagem de saudação e, logo depois, um novo comando de evento chamado **Call Shop** (aba 2 também). A opção **Add Deal Success Fork** faz a mesma coisa do que a explicada acima com o Inn. O **Shop Type** pode ser selecionado para normal (compra e venda), No Sale (só você vende) e Sale Only (você não pode vender nada). O **Shop Message Style** indica o tipo de mensagem. Calma, já explico como personalizar isso. Abaixo, em **Goods**, à direita você tem a relação dos itens existentes (estão todos no **Database**, até aquela **Chave Amarela** que criamos). Coloque os mais simples e perceba que eles estão separados por linhas, indicando grupos. Os primeiros de cada grupo são os mais fraquinhos, poderemos começar por eles. Coloquei os seguintes itens à disposição para venda: Potion, Apple, Club, Wooden Shield, Robe, Hat, Talisman. Para colocá-los, é só clicar nos desejados e em **Add**. Os números que aparecem ao lado são os respectivos valores. Dê **OK** e estará pronta sua lojinha! Se você habilitou a opção **Add Deal Success Fork**, viu que abriu um **Case** com **DEAL** e **CANCEL**. Mesmo esquema do Inn.

Dê um Playtest e veja como funciona. Quando entrar na loja para comprar, aparecerá uma janela como essa ao lado. Você criou sua lojinha rapidinho e está tudo pronto. Uma salva de palmas para o RPG Maker 2000, é realmente muito fácil criar elementos complexos de RPGs, não é?

Observe a tela. Temos nossos 3 personagens ao lado, seu dinheiro (30GP), os itens à venda e a descrição de cada um. Veja que está selecionado o **Club** e os personagens estão com os ícones ao lado. A estrelinha azul ao lado do primeiro personagem, o destemido guerreiro Alexei, significa que aquele item é pior do que ele está usando no momento. O E em verde significa que o segundo personagem já está equipado com este item e o terceiro ficou em cinza porque este item não serve para ele. Veja nos outros itens à venda. A estrelinha dourada significa que o item é melhor do que o que está equipado pelo personagem. Se tiver grana, compre!

E o resto do Quest? Precisamos falar com o velhinho para tirar aquele fulano do porão! É muito comum em RPGs também, que a fala de outros NPCs mude quando se inicia um Quest qualquer. Você pode criar novas páginas de eventos para todos NPCs que você encontrar pelo caminho aproveitando-se do Switch **Pedagio**, setado quando você recebe o dinheiro para pagar o pedágio. Dicas como localização e ajuda no Quest são sempre utilizadas.

Como vamos fazer para tirá-lo de lá? Imagine como seria. Agora eu deixo a bola com vocês. É na hora do vamos ver que a gente aprende na real. Vocês que chegaram até aqui, já têm um bom conhecimento do RPG Maker 2000 e podem arriscar continuar o Quest. O que é preciso? Você pode soltar sua imaginação (tão importante quanto tilesets, switches e o Database) e pensar formas de tirar o NPC do porão. Bastante Playtest será necessário também, só assim você pega as manhas. Eu, pelo menos, agora sei bem mais como estão rolando os eventos e os comportamentos dos comandos depois dos testes.

Falando em Playtest, aqui vão algumas dicas muito úteis para usar ao testar seu jogo:

- Use a tecla **Shift** para aumentar a velocidade na qual seus personagens andam.
- Andando e pressionando a tecla **Ctrl** você passará por cima de qualquer

tile, mesmo os que obstruem você. Bom para entrar em lugares separados por paredes.

➲Durante o playtest, aperte a tecla **F9**. Aparecerá um menu com todos os Switches. Assim, você poderá mudá-los na mão sem precisar fazer várias etapas para alterá-los normalmente por um evento.

➲A tecla **Shift** também deixam mais rápidos menus com falas.

➲Dê sempre um **Set Start Party Position** perto de onde você está editando alguma coisa, para não ter que ficar andando prá lá e pra cá toda vez que for testar. Isso é feito no **Event Editing Mode** clicando sobre o tile desejado com o botão direito do mouse e selecionando a opção que falamos agora.

Esses recursos só funcionam no modo **Playtest** e servem para agilizar os testes, senão fica um troço chato pra caramba.

O JOGO

No jogo que estou criando com o tutorial, ao criar o mapa subsequente àquele que tinha os monstros e a tenda com o Inn e a lojinha, aproveitei e criei uma cidade enorme, com 52x52 tiles e lotado de coisas. Fui criando umas casinhas e depois de fuçar bastante, consegui criar casinhas bem legais, mais elaboradas, com telhados mais realistas e com formas diferentes. Criei também um castelo, com guardas fazendo ronda e mais um monte de coisas. Acho muito importante que você vá treinando desse modo. Foi só fazendo várias casinhas que as últimas saíram melhores e mais elaboradas. Coloquei muitos NPCs pela cidade, cada um com um tipo de movimento diferente, para testar todos. Os guardas que fazem a ronda do castelo estão com o tipo de movimento chamado **Cycle Left-Right**, que funciona perfeitamente para a ronda. Criei também outro guarda que fica vigiando a parte de cima, com movimento programado. Seu **Movement Type** é **By Its Route** e editei sua rota. Seria legal também alternar valores entre **Frequency** e **Movement Speed**. Você verá que o **Frequency** em 8 é um movimento contínuo, sem pausas.

ÁREAS DE BATALHAS

Nas partes anteriores, expliquei como é criado um mapa com grupos de inimigos para você lutar. Agora, vamos dar uma boa aprimorada nisso. Vou pegar o mapa **Mundo** como exemplo. Na parte da janela principal, onde estão listados todos os mapas e submapas, clique sobre **Mundo** com o botão direito do mouse. No menu que aparece, selecione a opção **Create Area**.



Na pequena janela que segue, você poderá dar um nome para a área e terá um box para a inclusão de grupos de monstros. Proceda da mesma maneira de quando você criou aquele mapa com monstros. Clique sobre a primeira linha do box e vá adicionando os grupos desejados. Coloque quantos quiser, mas limite-se aos primeiros, pois não queremos encontrar monstros letais logo de cara, com personagens no nível 2 ou 3 ainda. Após selecionados os grupos, clique no botão "..." em **Set Area**. Uma janela maior aparecerá com o mapa atual e o ícone do mouse mudará. Arraste o mouse pelo local desejado para criar uma área retangular, que ficará delimitada por uma linha dupla amarela. Dê **OK** para validar a seleção e **OK** novamente para colocar a área no seu devido lugar. Pronto! Você verá que a área aparece no mapa e um subitem foi criado dentro do mapa mundo, na lista de mapas com o ícone azul e um A dentro. Está criada sua área de inimigos específica para aquela delimitação. Para melhores efeitos, você pode criar várias áreas e especificar monstros na criação do mapa. Mesclando essas duas formas, você terá um efeito mais interessante. Imagine criar um mapa que só tenha monstros mais difíceis em alguns trechos. Isso é muito útil para o mapa principal, pois não dá nem graça criar lutas de personagens nível 40 com Slimex 2 e nem terá como seu personagem sobreviver logo de cara a um Levithan ou um Dragon em level 2. Um bom RPG caminha bem quando todos os elementos estão nivelados, monstros não ficam de fora disto!

USANDO VEÍCULOS

Os veículos são elementos bastante interessantes em um RPG. Com eles, é possível ir à pé a lugares, antes, normalmente impossíveis e agilizar viagens em estágios mais avançados de um jogo. No RPG Maker temos 3 deles, o **Boat**, o **Ship** e o **Airship**. Esses veículos (do original Vehicles) são únicos em todo jogo. Você só poderá ter um bote, um navio e um avião. Para um simples teste, vá ao mapa **Mundo** e em um tile de água adjacente a um tile de chão, crie o local de partida do barco. Para fazer isso, em **Event Editing Mode**, clique sobre o tile selecionado com o botão direito e selecione **Set Vehicle Position**. É o mesmo esquema que você seta sua posição inicial no jogo, até o ícone é parecido. Se você acabou de criar alguma área, não esqueça de clicar novamente sobre o mapa **Mundo** na lista, senão os eventos não aparecerão. Dê um playtest e veja que o barco é um evento automático. Estando no tile adjacente a ele, dê um **Enter** ou **Espaço** e você entrará no veículo.

Você pode estar pensando: "Por que dois veículos que andam sobre o mar?". Logicamente, botes não podem se aventurar muito longe da costa e navios podem. O maior exemplo de veículos que eu conheço é o famoso Final Fantasy VIII. Nele, você tem dois tipos de veículos marítimos. No RPG Maker é a mesma coisa.

Mais uma manha: você vê que temos dois tons de azul no mar, não é? Um mais claro e outro mais escuro. Fazer isso é simples. Por padrão, o mar é mais claro. Em **Lower Editing Mode**, clique sobre o tile de água. Vá clicando novamente em áreas com mar e perceba que ele vai ficando mais escuro. Muito simples não? Para criar mares mais claros, clique sobre um tile no mapa que tenha o tile claro com o botão direito do mouse e vá clicando em outros escuros normalmente.



Faça um teste para ver como funcionam os veículos. Coloquei os 3 veículos no mesmo lugar para testá-los. Pegue o bote e não conseguirá passar para a área mais escura. Com o navio isso é possível, como pode ser observado. Essa lógica só funciona se você utilizar convenientemente os veículos. Se pretende utilizar os dois tipos de barcos, só disponibilize o navio quando o bote já não tiver mais para onde ir. Liberando o barco, você concordará que seus heróis poderão desembarcar em qualquer ilha, mas se você fechar uma ilha com montanhas, só terá acesso à mesma com o avião, que deve ser o último a ser disponibilizado, a não ser que seu RPG seja um pouco diferente, não sei... mas a lógica é essa.

Ah, quando você estiver num veículo, pode colocar teleports para outros mapas novamente. Isso é feito no meu exemplo, por que você pega o bote num pequeno porto e de lá passa para o mapa **Mundo**.

INDO ALÉM

Conforme o prometido, vamos explicar todos os itens do Events Commands. Alguns deles você já sabe utilizar bem, outros aprendeu por dedução.... aqui vão todos explicados. Agora que você já sabe criar várias coisas, explicarei todos os comandos, pois, daqui para frente, os eventos ficarão mais elaborados e, um conhecimento legal desses comandos permitirá um melhor aproveitamento de todas as possibilidades do RPG Maker 2000.

ABA 1

➩**Show Message:** esse você já conhece bem, mostra mensagens na tela.

➩**Message Style:** configura o estilo das janelas daquele evento. Em Window Format é possível escolher entre janela normal e transparente e sua posição na tela (em cima, meio e em baixo). Nas opções, o primeiro ajusta a janela para que o personagem não fique sobre ela e o segundo permite que o jogo continue funcionando enquanto você está lendo o que está na janela.

➩**Select Face:** escolha a foto que vai ficar na janela. Bom para identificar quem está falando em diálogos. Em conjunto com o Message Style, deve ser utilizado antes de qualquer evento, Show Message, para que o efeito aconteça. Todas as mensagens subsequentes do evento utilizarão esses parâmetros.

➩**Show Choice:** abre um leque de opções. Essas opções serão escolhidas pelo personagem no decorrer do jogo e cada opção pode ter comandos independentes, que só acontecerão caso tal opção for escolhida.

➩**Input Number:** no meio do jogo, o personagem pode digitar algum valor numérico e o mesmo é guardado numa variável do jogo, para posterior utilização.

➩**Change Switch:** muda os valores de Switches. Pode mudar tanto um só quanto um determinado número deles ou por uma variável, que deverá conter o número do switch a ser ligado/desligado. O On/Off trigger indica que, se esse evento for disparado, o switch ficará on se estiver off e vice-versa.

➩**Change Variable:** muda o valor de uma variável ou várias delas. Pode-se utilizar operações matemáticas ou simplesmente selecionar o valor. O RPG Maker 2000 também permite que variáveis internas do programa possam ser armazenadas em variáveis suas. Observe o Other em baixo: Money adicionará à variável em questão o valor do dinheiro dos personagens (GP). Timer Seconds Left passará quantos segundos faltam para um determinado timer acabar, Party Size informa quantos personagens há em seu grupo e Number of Saves indica quantas vezes o jogo foi salvo. Logo após, número de batalhas, quantas foram vencidas, quantos inimigos você matou, quantas vezes fuigu da briga e a posição do Midi que está tocando no momento.

➩**Timer Operations:** cria, inicia e pára eventos cronometrados. Esses eventos por tempo podem ser utilizados como condições de páginas de eventos pela opção Timer.

➩**Change Gold Held:** aumenta ou diminui a quantidade de dinheiro. Pode ser aplicado em uma variável também.

➩**Add Item:** adiciona ou retira do inventário do personagem algum item específico ou associado à uma variável.

➩**Change Party:** adiciona ou remove um personagem do grupo. Esses personagem devem constar no Database.

➩**Change EXP:** força um aumento ou diminuição da experiência de seus personagens. Pode ser aplicado em apenas um personagem, alguns ou todos do grupo. A quantidade de pontos pode ser fixa ou relativa a uma variável. A opção Show Level Up Message indica que, se for aumentada a experiência e algum personagem passar de nível, isso deverá ser avisado ao jogador.

➩**Change Level:** força um aumento ou diminuição automática de nível dos personagens. Pode ser aplicado em apenas um personagem, alguns ou todos do grupo. A quantidade de pontos pode ser fixa ou relativa a uma variável. A opção Show Level Up Message indica que, se for aumentada a experiência e algum personagem passar de nível, isso deverá ser avisado ao jogador.

➩**Change Ability:** força um aumento ou diminuição dos valores de habilidade dos personagens. Pode ser aplicado em apenas um personagem, alguns ou todos do grupo. A quantidade de pontos pode ser fixa ou relativa a uma variável.

➩**Change Skill:** faz com que personagens aprendam novas magias ou as esqueçam. Pode ser aplicado em apenas um personagem, alguns ou todos do grupo. A quantidade de pontos pode ser fixa ou relativa a uma variável. Esquecer, significa ficar incapacitado de poder executar tal magia.

➩**Change Equipment:** muda itens de equipamento de personagens. Pode ser aplicado em apenas um personagem, alguns ou todos do grupo. O item a ser adicionado ou retirado (Remove) pode ser fixamente especificado ou relativo a uma variável.

➩**Change HP:** altera pontos de força de um, vários ou todos os personagens. Pode ser fixo ou baseado em uma variável. Increase HP soma pontos e Decrease subtrai.

➩**Change MP:** altera pontos de magia de um, vários ou todos os personagens. Pode ser fixo ou baseado em uma variável. Increase MP soma pontos e Decrease subtrai.

➩**Change Condition:** aplica a um, vários ou todos os personagens uma condição específica. Pode ser fixo ou baseado em uma variável. Add Condition aplica a condição de fato e Cancel Condition a remove do(s) personagem(ns). Você poderia utilizá-lo para fazer um NPC te envenenar, por exemplo e você teria que usar algum item ou mágica para curar esta condição ou aplicar esse mesmo comando com Cancel Condition.

➩**Full Recovery:** volta ao máximo os pontos de energia e mágica e cancela algumas condições.

➩**Take Damage:** faz com que o(s)



personagem(ns) sofram um golpe, como em batalhas. Suas configurações são sobre probabilidades de efeito baseado em pontos dos personagens, para que haja sempre um damage variável. Quanto mais pontos de defesa seu personagem tiver e quanto mais % você especificar aqui, menos pontos ele perderá com o hit.

➩**Change Hero Name:** muda o nome do persoangem especificado.

➩**Change Hero Degree:** muda o título do personagem especificado.

➩**Set Hero Walk GFX:** muda o gráfico do personagem quando ele é movimentado pela tela. Com uma boa imaginação este recurso enriquece o seu RPG.

Chage Hero Face: muda o gráfico de rosto do seu personagem, especificado por padrão em Database.

Change Vehicle GFX: muda o gráfico padrão dos veículos.

Change System BGM: muda a música de fundo padrão globalmente.

Change System SE: altera efeitos sonoros de eventos comuns.

Set System Graphic: muda configurações de gráficos de janelas. Com sua imaginação também pode ser aplicado no enriquecimento do seu jogo.

➩**Change Screen Transition:** muda efeitos de transição globalmente.

CONTINUANDO A EXPLICAÇÃO SOBRE OS COMANDOS DE EVENTOS...

Vamos explicar mais detalhadamente os comandos **Memory Place**, **Goto Memorized Place**, **Set Terrain ID** e **Set Event ID**, pois eles trabalham em conjunto e será melhor explicá-los num único exemplo. Muitos outros comandos podem utilizar coordenadas passadas por esses comandos descritos acima, bem como variáveis. Portanto, acho mais do que necessário explicar isso melhor, do que simplesmente comentar brevemente o que faz cada um.

ABA 2:

➩**Start Combat:** inicia um combate automático com inimigos especificados aleatoreamente e configura dados para o mesmo, como tipo de terreno de batalha, possibilidade de escapar da luta e ainda condições, caso tenha morrido, e a possibilidade de dar a primeira rodada de golpe (First Strike). Mais dicas sobre este comando serão dadas ao falar brevemente sobre **Chefões**.

➩**Call Shop:** esse você já sabe, chama a lojinha e suas configurações.

➩**Call Inn:** já falei sobre esse também, chama o Inn para você dar uma descansada.

➩**Enter Hero Name:** abre uma tela para escolher o nome do personagem selecionado. Em Initial Input Mode tem uns nomes estranhos, mas Hiragana é com caracteres normais e Katakana são caracteres russos (acho que o Don mexeu nisso quando traduziu o RPG Maker para o Inglês). Testei mas não funcionou corretamente. A Opção Show Initial Hero Name deixa o nome original como padrão.

➩**Teleport:** você já cansou de ouvir falar dele aqui...

➩**Ride Vehicle/Dismount:** entra em um veículo. Isso é feito automaticamente pelo jogo, não encontrei aplicação útil para este comando ainda.

➩**Setup Vehicle Place:** altera a posição de um veículo especificado. Posicionamento por variáveis será explicado mais detalhadamente adiante.

➩**Set Event Place:** altera a posição de algum evento.

➮**Swap 2 Events**: troca a posição de dois eventos.

➮**Erase Screen**: apaga a tela com um efeito de transição. Em conjunto com **Show Screen**, permite a criação de efeitos visuais mais legais. Você pode apagar a tela, colocar eventos e depois voltar à tela normal.

➮**Set Screen Tone**: permite mudar o tom das cores da tela no jogo inteiro. Bom para efeitos de dia e noite. Em Time, especificamos em quanto tempo a mudança ocorrerá. Times mais longos permitem fades de tela bem legais.

➮**Flash Screen**: dá um flash na tela inteira numa específica tonalidade de cor e com uma certa duração. Bom para efeitos visuais de um raio numa chuva.

➮**Shake Screen**: dá uma chaqualhada na tela, como se fosse um terremoto, legal como efeito de um NPC que deu uma magia Earthquake. Em conjunto com efeitos sonoros homônimos, produz um terremoto bem legal. É possível escolher a intensidade na escala Hichter (hehehhe), sua velocidade e tempo de execução.

➮**Pan Screen**: rola a tela para qualquer lado. Legal quando precisar mostrar algo aos personagens que não está no campo de visão deles. Utilizando a opção Return Pos. você volta para onde a tela estava antes.

➮**Call Weather Effect**: invoca a chuva e a neve, ambas com suas intensidades. Dê um None para parar de chover ou nevar, senão fica pra sempre!

➮**Set Hèro Transparency**: deixa seu personagem normal ou invisível. Bom para apresentações também!

➮**Flash Event**: aplica um flash a um determinado evento, do mesmo modo que Flash Screen faz com a tela.

➮**Move Event**: abre uma janelona para você movimentar eventos.

➮**Move All e Stop All**: segundo o próprio Don Miguel, esses dois comandos servem para deixar os comandos de Move Event processando em paralelo. Isso significa que se você der um Stop All e der dois comandos Move Event para dois eventos distintos, ele movimentará o primeiro e depois o segundo. Já em Move All não, ele começa o Move Envent e pula para o próximo evento.

➮**Wait**: aguarda N x0.1 segundos.

Você já sabe lidar com vários comandos e rotinas normais do RPG Maker 2000 e agora vamos passar o tutorial para um próximo nível.

APRESENTAÇÕES

Antes de começar a falar sobre apresentações, é preciso ter em mente que as mesmas são nada mais nada menos do que telas normais com eventos automáticos. Você vai utilizar muitos eventos Auto Start e Parallel Process. O legal é esconder o personagem. Isso pode ser feito pelo comando **Set Hero Transparency**.



Quero dar primeiro a referência completa do resto dos **Events Commands** que ainda não foram explicados. Depois, prosseguirei com a explicação passo-a-passo da apresentação que criei para que você tenha noção de como deverá fazer a sua.

ABA 3

➮**Play BGM**: toca uma música de fundo, as mesmas setadas para mapas.

➮**Fade Out BGM**: termina a execução do BGM ativo, diminuindo o seu volume no tempo especificado.

➮**Memorize BGM**: marca a música em execução na memória.

➮**Play Memorized BGM**: toca novamente a música selecionada pelo comando Memorize BGM.

➮**Play Sound Effect**: toca um efeito sonoro dos presentes na lista. Bom para tornar eventos mais realistas.

➮**Play Movie**: toca arquivos AVI previamente importados para o sistema do programa. Falarei mais sobre isso, posteriormente, em Customização. Você escolhe o tamanho e a posição na tela.

➮**Enter Password**: comando esquisito. Guarda em uma variável um dígito relacionado à teclas. A variável conterá os valores de 1 a 4, caso seja pressionado uma seta direcional, 5 para outras teclas e 6 para ESC.

➮**Change Chipset**: muda o chipset do mapa atual para outro.

➮**Change Parallax BG**: muda a imagem de fundo e suas propriedades de movimento e velocidade.

➮**Encounter Rate**: muda a taxa de encontro de inimigos em um mapa. Produz bons resultados se bem utilizado. Você pode criar mapas com 0% de chance de encontro e depois de alguns quests completos, essa taxa ir aumentando. É como recriar áreas com monstros onde não havia antes.

➮**Change Chip**: muda um tile por outro. Com imaginação, você pode utilizar para recriar certas partes de um mapa. Tem um exemplo deste comando em uma menina de cabelo roxo em **Vila Encantada**, no meu jogo-exemplo.

➮**Set Teleport Place**: cria um lugar para teleportar seus personagens após algum deles aprender a magia de mesmo nome. Pode opcionalmente ligar um switch qualquer após a teleportação.

➮**Disable Teleport**: habilita/desabilita os teleports criados pelo comando Set Teleport Place e age em conjunto também com as magias teleport.

➮**Set Escape Place**: habilita um lugar para dar um Escape. O comando Escape também é acessível quando seus personagens o aprenderem. Na confecção do mapa, você tem valores de Teleport e Escape padrão.

➮**Disable Escape**: desabilita o comando Escape da tela de batalha.

➮**Call Save Menu**: chama o menu para salvar o jogo. Bom para criar Savepoints e permitir que o jogador salve o jogo apenas em lugares específicos. Na confecção dos mapas, há valores padrão para poder salvar ou não.

➮**Disable Save**: habilita ou não a opção de salvar o jogo.

➮**Call Menu**: chama o Menu de jogo. O mesmo que pressionar a tecla ESC durante o jogo.

➮**Disable Menu**: habilita ou não o menu de jogo, acessível pela tecla ESC. Bom para apresentações.

➮**Fork Conditions**: abre opções para executar comandos baseado em várias coisas. Você pode fazer compa-

rações entre variáveis, verificar switches, itens, timer, herói, evento, etc. Bem abrangente.

➪**Label:** adiciona um rótulo na lista de comandos.

➪**Goto Label:** desvia o processamento dos comandos para o rótulo especificado criado com o comando Label.

➪**Cycle:** cria um ciclo onde todos os eventos dentro de CYCLE e END CYCLE serão repetidos infinitamente.

➪**Break Cycle:** caso algo ocorra, este comando quebra o CYCLE o qual ele está dentro e pula para o comando subseqüente ao END CYCLE.

➪**Stop Parallel Events:** para a execução de eventos com condição de Parallel Events.

➪**Clear Timer:** reseta o timer, caso o mesmo esteja rodando.

➪**Call Event:** chama um evento qualquer, executando-o.

➪**Comment:** adiciona comentários à lista de comandos de eventos. Bom para saber o que está rolando e marcar fragmentos de comandos para localizar melhor o que precisa.

➪**Game Over:** chama a tela de Game Over, o fim do Game.

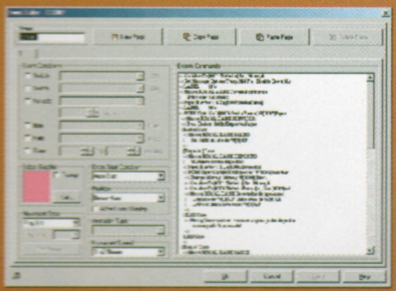
➪**Goto Tile Screen:** vai para a tela de abertura e recomeça tudo de novo.

Voltando à aba 2, falei que explicaria alguns comandos com um exemplo. O **Memory Place** e o **Goto Memorized Place** funcionam em conjunto e fazem com que você consiga criar teleports de volta para onde foi teleportado previamente. No meu jogo, criei um banco, e para acessá-lo, você tem que entrar em algum caixa eletrônico 24 horas (caixa eletrônico 24 horas num jogo medieval? Tudo bem, dá um desconto, eu posso viajar na maionese também, né?), que é um mapa normal onde eu o acesso com o comando teleport.

Agora, como saber para onde retornar após teleportar de volta para o caixa eletrônico? São vários e estarão em vários lugares diferentes. Antes de me teleportar para o mapa, marco onde o jogador estava com o comando **Memory Place**. Esse comando associa a 3 variáveis a exata localização do personagem na tela. No caixa eletrônico, em vez de dar um teleport de volta, dou um Goto Memorized Place e ele volta para lá. Este exemplo ilustra bem a funcionalidade desses comandos.



BANCO?



Falando em banco, criei um em Vila Encantada. Na teoria, é preciso trabalhar com algumas variáveis, uma para marcar a quantidade de dinheiro no bolso (essa já temos, é a variável **0001:Dinheiro**), outra para selecionar a quantidade a ser depositada ou sacada e outra para marcar quantos GPs você tem na conta. Você utilizará também vários Fork Conditions como por exemplo, para verificar se o que você quer sacar é menos do que você tem na conta e vice-versa e pretende depositar menos do que tem no bolso. Vou deixar a criação do banco como desafio para você, já que está acostumado com o RPG Maker e já sabe algo sobre todos os Events Commands. É um excelente exercício e aconselho você a fazê-lo, já que pode ser considerado um aprendiz de nível avançado.

Agora, para o banco ter real utilidade, que tal inventar moda e criar juros? Parece bem complicado, né? Nna verdade, o banco é um pouquinho trabalhoso e requer um pouco de concentração e intimidade com os comandos, mas a parte de juros é supersimples. Teoricamente, juros ocorrem num determinado intervalo de tempo e acrescentam ao montante alguma porcentagem. O RPG Maker não nos permite criar cálculos matemáticos de uma só vez, mas com apenas 3 comandos **Change Variable** é possível criar um sistema de juros fácil. Crie uma variável chamada **Juros** dizendo que ela é o valor da variável **DinheiroBanco**, logo depois, divida-a por 100 (simplificando, são juros de 1%) e some-a ao valor de **DinheiroBanco**. Este

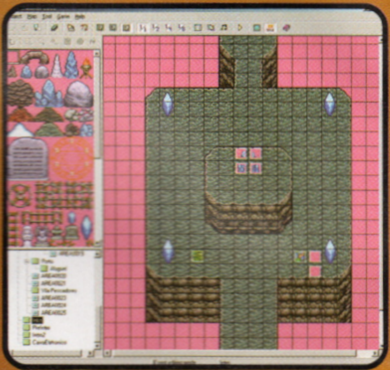
deverá ser um **Commom Event** (abra o **Database**) em Parallel Process e condicionado a um **Switch**, que é setado para on quando a conta tem mais do que 0 GP.

Bom, quebrem a cabeça aí! Não esqueçam de uma coisa: o evento comum (Commom Event) deverá ter, pelo menos, uns dois comandos **Wait** depois, senão ele fica aumentando seu dinheiro constantemente. Como roda em paralelo, aparentemente não há problemas e ele processará ao decorrer do jogo.

CRIANDO SUA APRESENTAÇÃO

A apresentação começa em **PreIntro**. Nela, há um fundo de tela sem movimentação, o **Set Start Position**, e um evento transparente **Autostart**. Assim que a tela é aberta, esse evento disparará. Coloquei um comando **Set Screen Tone** e configurei-o para preto, todos os sliders em 0% e Time em 1. Então, coloquei um comando **Set Hero Transparency** (aba 2) para Transparent. Isso esconderá o personagem. Coloquei outro **Set Screen Tone** para 100% (todos sliders no meio) e 30 de Time. Isso criará um fade na tela.

Para dar um efeito legal, configurei as janelas de texto (comando **Message Style**, aba 1) para **Trans** e **Mid** (o do meio em **Window Position**) e desmarquei a opção **Prevent Hero from Hiding**. Logo depois, tem um monte de mensagens normais contando a história do jogo e aquelas coisas todas. Para dar um tchans, mudei o modo de transição de teleports com o comando **Change Screen Transition** (aba 1) duas vezes. Coloquei **Teleport/Erase** e **Teleport/Show** para **Roster Scroll**, mas isso é apenas uma questão de gosto. Logo depois, teleportei os personagens para o mapa **Intro**.

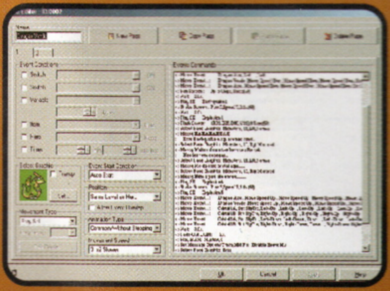




Em **Intro**, a coisa já fica mais complexa, mas não complicada. Essa tela tem 3 eventos que são disparados automaticamente quando você é teleportado para lá. Um **Autostart** que serve para mostrar as nuvens, um **Parallel Process** que cuida da chuva e seus efeitos sonoros e visuais e outro **Autostart** que cuida de toda movimentação de personagens na tela. Uma dica interessante é, no mapa anterior, enviar o personagem para esta tela para um lugar que ele não possa se mover, para que ele não atrapalhe movimentos de NPCs. Enviei-o para o meio da rocha, um pouco abaixo do dragão verde e, assim que ele chegar lá, não poder se mover, pois o tile não deixará.

Uma boa dica também é desabilitar o menu. Para isso, utilize o comando **Disable Menu** (aba 3). Dei também um **Disable Save** só por precaução. Com 3 eventos rolando ao mesmo tempo, os efeitos são muito legais. Não vou explicar aqui como se faz a chuva e movimenta as nuvens.

As dicas básicas para uma boa apresentação são essas. Sua imaginação fará o resto. Expliquei antes todos os comandos de eventos justamente para que você já consiga se virar bem. Basicamente, você deve esconder o personagem, criar textos com a história e fazer animações com NPCs. O comando **Move Event** fará toda a movimentação de NPCs pela tela, mas é um processo trabalhoso, pois você terá que programar cada passo de seus NPCs. Com um pouquinho de paciência, isso não será problema.



Outra dica é utilizar o comando **Pan Screen** (aba 2) para mover a tela caso seus personagens saiam do campo de visão. Isso acontecerá caso o mapa seja extenso e a tela poderá ficar presa onde seu personagem estará apagado, sem você o ver.

No final de toda a apresentação, não esqueça de reconfigurar algumas coisas antes de teleportar seu personagem para o mapa de começo do seu RPG. Se você mudou as janelas, coloque outro comando para colocá-las no padrão. Se começou alguma chuva ou neve, chame um novo **Call Wheather Effect** com **None** para parar. Se mudou os tipos de Screen Transition, volte-os ao normal selecionando tanto **Teleport/Erase** e **Teleport/Show** para os que você preferir. Não esqueça também de mudar **Disable Menu** e **Disable Save**, caso queira. E por último, mas não menos importante, mude o **Set Hero Transparency** (aba 2) para **Normal** para que seu personagem apareça! O conceito está aqui, sua imaginação fará o resto.

ESTAMOS QUASE LÁ!

Praticamente todos os aspectos básicos do RPG Maker já foram explicados, mas agora, vamos melhorar a qualidade do seu jogo adicionando gráficos, música e sons diferentes dos que vêm no pacote RTP.

Com o RPG Maker é possível importar formatos populares para dentro do programa e, conseqüentemente, para dentro de seu jogo. Para isso, utilizaremos o **Raw Material Editor**, disponível na barra de botões ao lado do Database e no menu **Tool**. Acessando o **RME** (vamos utilizar esta sigla para o Raw Material Editor) você verá uma janelinha pequena dividida em dois grupos e uns botões e itens.

É importante dizer que você deverá utilizar o RME para todos os itens extras que precisar incorporar ao seu jogo. Não fique apenas copiando PNGs e outros arquivos para pastas, senão, seu jogo vai dar pau mais para a frente! Além disso, o programa verifica se o arquivo a ser importado é válido, então você só utilizará arquivos 100% depois de importados.

Vamos explicar o que são esses itens ao lado esquerdo:

➩**Backdrop**: são os fundos de tela presentes nas batalhas, identificando o lugar onde está ocorrendo a ação. Formato 320x160.

➩**Battle**: gráficos que ilustram as magias e ataques que você dá nos inimigos no modo de batalha e no Field. Lembra do exemplo do cara que te dá uma porrada? O gráfico disparado pelo comando **Show Battle Animation** roda os mesmos efeitos fora do modo batalha. Observe no **Database** também na aba **Skills**. As animações são provenientes destes tiles que podem ser importados aqui. Formato padrão 480x384 com quadros de 48x48 pixels.

➩**Charset**: imagens com tiles referentes a personagens e NPCs (e alguns eventos também). Formato padrão 288x256 com 72x128 para cada Char independente e seus tiles de animação.

➩**Chipset**: conjunto de tiles para a criação de mapas. Formato básico 480x256 sendo cada tile de 16x16 pixels.

➩**Faceset**: blocos de tiles com as caras de personagens e NPCs, para você colocar nos boxes de texto. Formato padrão 192x192 com tiles individuais de 48x48.

➩**Gameover**: tela mostrada quando termina seu game. Formato 320x240.

➩**Monster**: gráfico que ilustra o inimigo numa batalha. Sem tamanho definido.

➩**Movie**: vídeos importados de AVI que poderão ser incorporados no seu jogo. Também não tem tamanho fixo.

➩**Music**: músicas de fundo que poderão ser importadas do formato MIDI facilmente.

➩**Panorama**: telas que são utilizadas como fundo de mapa, pelo **Parallax Background**. Formato padrão 320x200 e 640x480 (este último não testado por mim).

➩**Picture**: qualquer tipo de figura sem tamanho delimitado que poderá ser importado e colocado em qualquer tela do jogo através do comando **Show Image** e seus correlatos.

➩**Sound**: efeitos sonoros que deverão ser convertidos para o RPG Maker 2000 e chamados com comandos Play Sound Effect, por exemplo. Formato padrão é WAV PCM 16-bit Mono 22050Hz (22KHz).

➩**System**: como se fosse um Skin do seu jogo, muda menus e janelas de texto.

➩**Title**: tela que aparece no início do jogo, onde tem aquele menu com Start, Load e Exit. Formato 320x240 pixels.

Ao lado direito, você tem a lista de itens já presentes em cada tipo do lado esquerdo. Os marcados como RTP já são nativos do RTP e os que você importar aparecerão sem esta marquinha. Agora, vamos ver como fazer para importar seus próprios itens e outros que você poderá pegar na web ou em nosso CD-Rom. Vamos começar pelos mais fáceis. Acho melhor dedicar uma parte do tutorial só para eles, para poder explicar um pouquinho melhor.



MÚSICA

Importar músicas de fundo é a baba do bode. Essas músicas deverão ser importadas do formato MIDI (.mid) e serve praticamente qualquer tipo de midi. A única coisa que você precisa, é ter alguma música neste formato para poder importar. Não explicarei como criar músicas em MIDI, infelizmente isso foge um pouco da finalidade do tutorial, mas o processo de importação é realmente simples. Dê uma olhada em nosso CD, temos algumas ferramentas interessantes para criação de sons.

Para fazê-lo, abra a janela do **RME** e selecione **Music**. Clique logo em seguida em **Import...** e, na janela que segue, selecione algum arquivo .mid que você tenha no seu computador. O nome do arquivo midi será o nome do item dentro do RPG Maker, então crie nomes legais. Sem querer, tinha um midi aqui da Coca-Cola, chamado coke.mid, renomeei-o para Coca-Cola.mid e importei. O mesmo entrou para o RPG Maker como Coca-Cola. É legal deixar nomes mais fáceis, para não embananar na hora de importar vários deles.



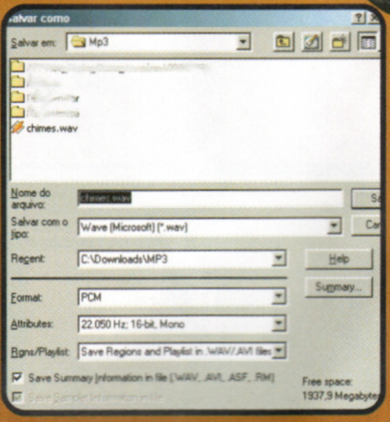
Para adicioná-la no seu jogo é simples: como você já aprendeu, quando um mapa é criado, você pode escolher uma música de fundo para o mesmo. Na janela de setup do mapa (aquela que aparece quando você cria o mapa ou pede para ver suas propriedades), há um item chamado **Background Music**. Selecione **Set to** e, depois de clicar no botão "...", seu midi importado aparecerá na janela de seleção de músicas.

Para tocar esses arquivos em determinados pontos do seu jogo, independente de mapa, utilize os comandos **Play BGM** (aba 2) e, caso queira, **Fade-out BGM**, **Memorize BGM** e **Play Memorized BGM**, esses também na aba 2 e já explicados anteriormente. Simples, não?

EFEITOS SONOROS

Os efeitos sonoros são nativamente arquivos WAV comuns do Windows em compressão PCM 16-bits sampleados a 22050Hz com apenas um canal (Mono). Existe uma infinidade de programas para tratar, editar e trabalhar com WAVs e infelizmente não poderei falar sobre todos.

No SoundForge, você deverá abrir um arquivo qualquer ou começar a gravar alguma coisa. Se estiver iniciando um novo arquivo vazio, selecione o menu **File**, depois **New** e na janela que segue selecione 16-bit, 22050 e Mono. Para realizar os testes, editei um arquivo de som que vem do Windows. Se você utiliza o Windows 98, dê uma olhada na pasta **C:\Windows\Media**. Lá estão vários sonzinhos do sistema. Vamos converter o Chimes.wav. Ele é 22.050 16-bit, mas é Stereo. Abra-o no SoundForge, acesse o menu **Process** e o item **Channel Converter** e, na janela que se abriu, selecione **Mono** no **Output Channel** e em **New left Channel** deixe os dois em 100% e dê **OK**. Se o seu som estiver fora dos 22.050Hz ou em 8-bit, acesse o menu **Process** e escolha **Resample**, colocando **22.050** em **New Sample Rate** na janela que segue. Aí é só salvar. Veja na janela abaixo como ficará a sua. Note embaixo o PCM, o samplerate e os bits...



Se quiser gravar alguma coisa no microfone, use o próprio **Gravador de Som do Windows**. Ele deve estar em Iniciar, Programas, Acessórios, Entretenimento. Depois que gravar sua fala, clique em **Salvar** e na janela que segue, clique no botão **Alterar**, ao lado de **Formato**. Novamente, surgirá uma janelinha. Escolha o formato **PCM** e, em **Atributos**, selecione **22.050 Hz; 16 bit; Mono 43KB/s**. Esse é o formato.

Você pode utilizar qualquer outro programa, mas na hora de salvar o WAV, lembre-se dessas configurações. Para importar o **Efeito Sonoro** no RPG Maker, proceda da mesma maneira da **Música de Fundo**. Abra a janela do **RME** e selecione **Sound**. Clique em **Import** e, na janela que segue, selecione seu arquivo .wav. O nome do arquivo WAV será o nome do item dentro do RPG Maker, então crie nomes legais. Ele aparecerá na lista e você poderá adicionar seus efeitos sonoros facilmente através do comando **Play Sound Effect** (aba 3).

TITLE, PANORAMA E GAME OVER

Esses gráficos também são fáceis de fazer. Você precisará de algum editor gráfico (não use Paint do Windows, é um horror!) razoavelmente bom e que, preferencialmente, salve em PNG. Esta regra vale para todos os tipos de gráficos a serem importados. O RPG Maker trabalha com PNG e BMP para esses arquivos, mas como os BMPs não têm compressão e a RLE Encoding é muito meia boca, prefiro trabalhar com PNGs. Salve todos os seus PNGs com 256 cores. Para mexer com os gráficos, indico o Paint Shop Pro.



Fiz uma tela de título com o Paint Shop Pro e mais alguns plug-ins que tenho instalado. Importei para o RPG Maker. Para tal, crie uma imagem com as dimensões 320x200 pixels (pode ser em 24-bit color ou truecolor). Trabalhe na imagem, converta-a para 256 cores e salve em PNG. Para fazer isso, clique em **File**, **New** e, na janela que segue, entre com os parâmetros: Width 320, Height 200, unidade Pixels, Resolution 72 Pixels/inch. Coloque em Image Type 16.7 Million Colors (24 bit) e trabalhe na sua imagem como quiser. Quando tudo estiver pronto, selecione o menu **Colors**, **Decrease Color Depth** e **256 Colors (8-bit)**. Na janela que segue, você terá alguns algoritmos de diminuição de cor. Cabe a você escolher o que trará o resultado mais legal. **Optimized Median Cut com Error Difusion** e **Reduce Color Bleeding** pode ser uma boa opção. Clique em **Save** e em **Salvar Como Tipo**: escolha **Portable Network Graphics (*.png)**. Logo abaixo, há um botãozinho chamado **Options**. Clique nele e selecione **Noninterlaced** e **Optimized Palette**. Novamente, esse padrão serve para todos os tipos de gráficos.

BACKDROP

Esses são os gráficos de fundo das batalhas. Segue o mesmo contexto da criação do Title, Panorama e Game Over, mas tem suas dimensões diferentes, a 320x160, pois os menus ocupam a parte de baixo. Já vi muitos Backdrops nas dimensões 320x200. Opte por 320x160 que é a área correta.

VIDEO

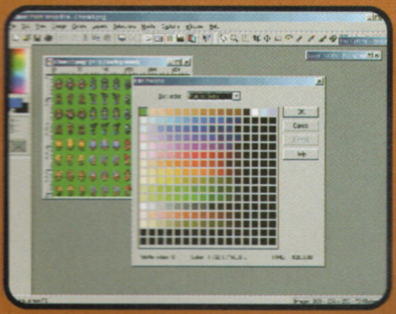
Segue as mesmas regras para todos. Infelizmente, não consegui realizar muitos testes com AVIs, mas aparentemente o mesmo deve seguir as regras para áudio e para gráficos. Também não descobri os Codecs aceitáveis pelo programa. Na aba **Detalhes**, confira o formato de áudio e o formato de vídeo:

➩**Formato de áudio:** PCM,11.025 Hz; 8 Bit; Mono

➩**Formato de Vídeo:** 192 x 144, 24 bits, 201 quadros, 14.975 quadros/s, 69 KB/s, Codec Cinepak

CONCEITOS GERAIS

Quase todos os tipos de imagens importadas para o RPG Maker podem ter uma cor transparente, o que chamamos de canal Alfa (Alpha Channel), uma cor independente, que será interpretada pelo software como a cor que não deve ser mostrada, criando assim, a transparência.



Trabalhando com imagens de paleta indexada, como os PNGs que nós importamos na última parte, é possível observar todas as cores presentes na paleta, que estão numa determinada ordem. O RPG Maker traduz como cor transparente **a primeira cor da paleta do seu arquivo gráfico**. Clique em **Colors** e em **Edit Palette** para obter algo como a imagem abaixo. A primeira cor da paleta é a cor de fundo do gráfico, que será interpretada como a cor transparente.

Tem uma manha muito legal para quando você for criar alguma imagem que necessite de transparência por parte do RPG Maker: utilizando seu editor gráfico favorito (algum que preste!) crie uma imagem no tamanho especificado com algum rosa-choque de fundo e salve esta imagem como um PNG de 256 cores. Para fazer isso no Paint Shop Pro, clique em **File**, depois **New** e na janelinha que segue especifique o tamanho. Coloque também a cor como **Foreground Color** ou **Background Color**, tendo uma cor previamente escolhida para tal. Essas cores são facilmente escolhidas e ficam na barrinha de cores do programa. Uma imagem sem nada, só preenchida com a cor escolhida é criada. Vá até **Colors** e escolha **Decrease Color Depth** e depois **256 Colors (8-bit)**.

Aparecerá outra janela e, nela, você poderá escolher **Optimized Octree** com **Nearest Color**. Vá até **Colors** novamente e selecione o item **Edit Palette**. Você observa que só tem uma cor ali, a primeira da paleta. Sendo assim, uma cor de fundo cabível ao programa. Aí é só criar os gráficos nos padrões de cada tipo. Essa dica é básica para você criar qualquer tipo de gráfico.

Lembre-se sempre: para importar os gráficos utilize **SEMPRE** o RME (**Raw Material Editor**. Ele está disponível na barra de botões ao lado do Database e no menu Tool) e selecione o item desejado, importando-o em seguida. É só clicar no tipo e em seguida em **Import** e, na janela que segue, selecione o arquivo que você tem no seu computador. O nome do arquivo será o nome do item dentro do RPG Maker, então crie nomes legais. Em vez de **monstro.png**, renomeie o arquivo para **Monstros Malvados.png**, por exemplo. É legal deixar nomes mais fáceis, para não embananar na hora de importar um monte deles.

Não vou ficar explicando os procedimentos individuais de importação, isso você já deve saber, pois o procedimento é o mesmo para qualquer tipo. Caso não saiba, leia a parte anterior deste tutorial.

Agora, vou explicar basicamente como funciona cada tipo de tileset, chipset, etc. Explicarei com mais detalhes os primeiros e, como os outros seguem

basicamente o mesmo padrão, explicarei menos sobre eles. Alguns são bem simples de criar, outros um pouco mais complicados e outros requerem ainda configurações extras no Database para que seja possível sua utilização na criação do jogo.

CHARSETS

Observe o esquema do gráfico de importação para um **Charset**. Charsets são sets de tiles que animam personagens e NPCs, também denominado **Chara**. O gráfico a ser criado e importado deverá ter as características seguintes:

Esse é o esquema da imagem que acrescentará ao seu jogo 8 novos NPCs. Observe bem, pois tudo deve ser feito desta forma, com os tiles dispostos desta maneira. Com dimensão total de 288x256 pixels, esta imagem é quebrada pelo RPG Maker em 8 partes diferentes, 4 por linha, duas linhas. Cada novo chara animado tem 12 frames, divididos em 4 linhas de 3, dispostos nessa exata ordem: 3 tiles para animar o NPC andando para cima, a segunda linha o anima andando para a direita, a terceira o anima andando para baixo e a última linha, para a esquerda. Cada tile de animação deverá ter 24x32 pixels, logo, a animação inteira de 12 frames na disposição 3x4 resulta um bloco de 24x3=72 e 32x4=128. Cada bloco tem 72x128 pixels, logo, 72x4=288 e 128x2=256. Não é necessária nenhuma configuração extra para esse tipo de objeto, é só importar que ele aparecerá corretamente nas listagens.

MONSTERS

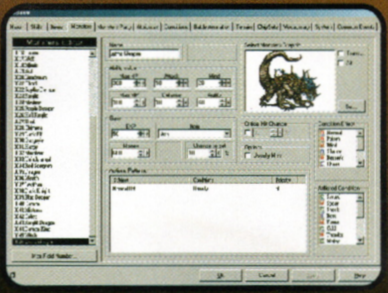
Criar e importar seus inimigos é uma tarefa relativamente fácil. O que precisamos, basicamente, é de um gráfico pronto e transparente e algumas configurações extras.

Crie um gráfico em dimensões que não ultrapassem 320 pixels de largura e 160 de altura. O tamanho é livre e você deve criar um inimigo proporcional aos outros e ao fundo do cenário. Importando com sucesso, você verá seu nome na lista de **Monsters**, ainda na janela do RME.

Feche essa janela e clique em **F8** para acessar o **Database**. Clique na aba **Monsters**, no botão **Max Field Number** e adicione 1 ao número que estiver lá. Se você não importou nada ainda, aumente de 45 para 46. Clicando em **0046** você percebe que tudo ficou em branco para ser preenchido. Desde o nome, até efeitos de condições e etc. Configure **CONVENIENTEMENTE** seu inimigo. Você já aprendeu mais ou menos o que significam esses comandos anteriormente.



Não esqueça de criar um grupo de monstros, pois só é possível disponibilizá-los no jogo caso estejam num grupo, mesmo que for um chefão sozinho. Para fazer isso, clique na aba **Monsters Party**, ainda no **Database** e aumente novamente seu **Max Field Number** para comportar um novo grupo. Se você não importou nada ainda, deverá ser o número **0081**.



Clique sobre esse **0081** e, no box ao lado direito, dê um clique duplo no nome do monstro que você criou. Ele é o último da lista. Se quiser colocar mais um, repita esse procedimento e clique no botão **Auto Name Group**. Por fim, clique em **Battle Test** e, na janela que segue, você terá meios para simular a batalha em qualquer nível do seu(s) personagem(ns). Escolha quantos personagens quiser, seus níveis e armas. Isso é bom para podermos testar um chefão no final, sabendo que lá estaremos no Level 40, por exemplo, e mudaremos assim os pontos de força e de magia do monstro de acordo com seu nível, para que a luta não fique desumana. No começo, lutar com um monstro com 500 de HP pode ser mais rápido que as lutas do Popó, mas, em determinando ponto do jogo, pode ser uma bela luta, equilibradíssima e complicada. A idéia é essa.



FACESETS

Facesets são as carinhas que podemos colocar em janelas de mensagens. O gráfico padrão para um **Faceset** é de 192x192 pixels divididos em 4 linhas e 4 colunas de 48x48 pixels cada uma. Como você pode ver na figura abaixo, é simples criar um bloco de faces para importar no seu jogo. O esquema do gráfico segue as mesmas dicas para todos os tipos de gráficos e a importação é simples e feita somente pelo RME sem nenhuma configuração extra.



Você poderá colocar qualquer gráfico, como o seu rosto ou a foto de alguém. Apenas acho importante seguir um padrão, tanto para as carinhas quanto para o jogo inteiro. Os faces aparecerão em todas as **Messages** subsequentes a um comando **Select Face**.

CHIPSETS

Talvez o processo de importação mais trabalhoso dentro do RPG Maker é o dos Chipsets. Não existe nenhuma manha especial para o mesmo, você apenas deve respeitar o tamanho padrão de 480x256 pixels, sendo cada tile de 16x16 pixels, e se preocupar com a paleta para transparentização. Isso tudo já foi explicado para outros tipos de recursos a serem importados. O processo é o mesmo, você já deve estar um pouquinho familiarizado. Veja agora a anatomia de um Chipset:

Entender a exata localização dos tiles será bastante útil quando você for criar seus próprios Chipsets ou até mesmo

quando for analisar algum para uma importação. Aqui vão alguns comentários à respeito:

Aqueles blocos com identificadores, significam que é padrão você criar esses tiles desse modo, pois o RPG Maker entenderá que nessas exatas posições, utilizará os tiles adjacentes do bloco de tiles para criar aquelas coisas que expliquei lá atrás, como criar um caminho arrastando o tile pelos lados, ou criar um riozinho arrastando os tiles de água para os lados e automaticamente criaria as bordas e tudo mais. Achava aquilo tudo lindo, pois tal recurso era altamente escasso em editores de tiles e makers em geral.

Utilize os mesmos procedimentos de importação de materiais descritos anteriormente. Não os explicarei novamente, repita os mesmos passos no RME e veja o que acontece. Lembre-se: a cor rosa (ou qualquer outra que seja a cor transparente) deve piscar na janelinha de visualização logo após a importação.

Agora vai uma dica simples e a parte pesada do trabalho:

Vá no **Database** e entre na aba **ChipSets**. Lá, existem os nomes padrão dos tiles que você já não agüenta mais ver: World, Fasade, Inner, Dungeon e Ship. Clique no botão **Max Field Number** e coloque um valor maior do que 5, para poder adicionar o seu. O primeiro deverá ser o 0006. Na lista, clique sobre o 0006: e verá que tudo ficará em branco (e em preto). Escolha um nome e, em **Select Chipset Graphic**, clique no botão com os três pontinhos e selecione o que você acabou de importar pelo RME, que deverá ser o primeiro da lista.

Seu tile já apareceu. Isso serve para que você possa escolhê-lo quando for criar um novo mapa. Se ele não for adicionado ao Database, não tem outro jeito, não aparecerá em lugar nenhum.

Agora vem a parte mais terrível do trabalho: identificar a função de cada tile. Nessa mesma janela do Database, você verá que na aba **Lower Chip**, onde aparece o gráfico do Chipset, há 3 botões principais (**Terrain Type**, **Passing**, **Block** e **Pass 4 Dir**).

O **Terrain Type** serve para você distinguir que tipo de terreno é o tile atual. Isso serve para que o programa automaticamente coloque fundos apropriados em batalhas, por exemplo. Se o tile for visualmente um gramado (Grass) mas você identificá-lo como Snow, os mons-



tros aparecerão num fundo com neve. Nada a ver, não? Para mudar corretamente os tiles, clique primeiro em algum na seleção ao lado e vá clicando nos tiles para mudá-los para o número do selecionado. Ex: clique em Snow e depois clique nos iconezinhos de neve que eles vão mudando para o número 6.

O **Passing**, **Block** serve para dizer ao sistema quais tiles você anda por cima, quais deles você não pode ultrapassar e quais deles ficam por cima de você. Isso é ilustrado basicamente com um X para



tiles que não podem ser passados, um círculo para tiles os quais você anda por cima e a estrelinha mostra os tiles que ficam por cima de você. Nada muito escabroso até aqui, é só ir clicando nos tiles para alterar suas propriedades.

O **Pass 4 Dir.** ilustra em qual direção seu personagem pode ultrapassar o tile. Veja as setas nas quatro direções nos tiles previamente marcados com O no Passing, Block. Isso é bastante útil para bordas de pontes, escadas e mais algumas coisas.

Clique na aba **Upper Chip** e perceba que há um botão diferente entre os outros. Aqui, o Terrain Type é substituído pelo **Counter Attribute**, uma simples referência para eventos que possam ser acessados sem que o personagem esteja no tile adjacente ao tile do evento. Lembra daquela parte do tutorial em que eu expliquei sobre o Inn e a lojinha? Os proprietários estavam atrás de balcões e eu pedi para que você colocasse um evento transparente em cima do balcão para que ele funcionasse? Pois é, não precisa, é só marcar o tile do balcão (ou outro que signifique algo do tipo) deixando o mesmo com um losango.

Configurando tudo certinho você estará apto a criar mapas com seus Chipsets importados. Se tiver alguma dúvida sobre esses comandos, sugiro que dê uma olhada como estão os outros Chipsets e suas configurações. Isso ajuda muito na hora de ver como um tile está.

CUSTOMIZAÇÃO: FINALIZANDO COM SYSTEM SKINS E ANIMAÇÕES DE BATALHA

Depois de várias partes e assuntos, acho que consegui cobrir quase tudo sobre o RPG Maker. O tutorial não acaba por aqui, ainda tenho muitas coisas para falar. Após esta parte da matéria, o espaço é para tutoriais diversos, explicando mais a fundo vários aspectos do programa.

Os dois últimos assuntos que faltaram, realmente dispensam maiores comentários, como você já deve ter visto e acompanhado. Principalmente a parte de customização, onde deve ter aprendido por osmose mais ou menos o esquema do System Skins e dos tiles de animação de batalha,. Então, falarei brevemente sobre eles.

SYSTEM SKINS

Os System Tiles, ou System Skins, são chipsets que formam as telas de menu do jogo. Consistem em um arquivo gráfico nas dimensões 160x80 pixels com os contornos, fundos de janelas e outros sistemas de cores. Basicamente, é formado por 3 linhas. A primeira, de 32 pixels de altura, contém as formas das janelas, sendo o primeiro bloco de 32x32 o fundo da janela, os outros 3 ao lado os cantos da janela e o último bloco com alguns ícones animados. Logo após temos algumas definições de caracteres e por final duas linhas de 16 pixels com 10 blocos de 16x16 onde são formados os esquemas de cores diferentes para os textos.

O primeiro bloco que define o fundo para as janelas pode ser definido para ser em tile ou esticado para o tamanho da janela. Isso pode ser setado ao importar o System Skin pelo RME. Como você já deve saber, o processo de importação é simples, basta ter um System Skin nas devidas proporções e padrões e importá-lo no RME pela pastinha System.

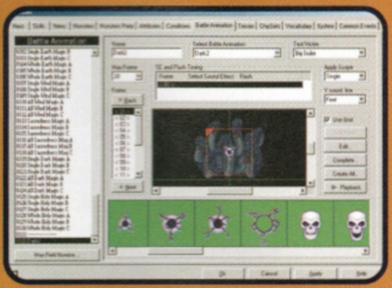
BATTLE ANIMATIONS

São as animações das batalhas. O processo é relativamente simples é preciso uma imagem com blocos de 96x96 pixels, lado a lado, em linhas de 5 tiles. O número de linhas vai de uma linha (5 quadros) à 4 linhas (20 quadros), resultando uma imagem de 96x480, 192x480, 288x480 e 384x480.

Você pode criar o que quiser nesses quadros de 96x96 pixles, mas lembre-se daquela manha do RPG Maker 2000, onde a primeira cor da paleta da imagem deverá ser a cor de fundo transparente.

Assim como nos chipsets, a importação é um processo simples, mas a configuração é um pouco trabalhosa. Seguindo esses passos, você poderá importar uma animação de batalha e fazê-la funcionar corretamente.

O primeiro passo é importar o gráfico pelo RME. A pasta é **Battle** e seguindo o velho esquema, a imagem em preview tem que piscar a cor de fundo para termos certeza de que é a cor transparente. Estando com o gráfico devidamente importado, devemos abrir o **Database** na aba Battle Animation para criarmos a animação. Para isso, adicione um novo item ao lado, no meu caso, 0132 (se não tiver como adicionar clique em **Max Field Number** e aumente para 132), nomeie-a em **Name** e selecione o gráfico recém-importado em **Select Battle Animation**.



O gráfico selecionado aparecerá em baixo, com seus respectivos quadros. Em **Apply Scope**, você seleciona o escopo da magia, **All** para todos os oponentes e **Single** para um inimigo só. Para criar a animação, você precisará colocar os quadros numa seqüência de **Frames** e mostrar ao programa a localização exata do gráfico em relação ao inimigo. Isso pode ser feito da seguinte maneira: selecione 1 em **Frame**, clique no quadro desejado na parte inferior, onde estão todos eles lado a lado e clique no centro do box preto, para setar a posição do quadro em relação ao oponente. Você pode movimentar livremente os quadros em suas posições, como, por exemplo, se tivermos uma magia que dê um monte de socos, pois o gráfico do soco poderá ser mostrado em diferentes partes do inimigo, criando assim a aparência de vários socos em lugares diversos. Por outro lado, algumas seqüências de animações podem ser colocadas sobre os mesmos lugares, sobrepostas, causando o efeito de uma animação mesmo.

Repita os passos para colocar todos os quadros nos frames e clique em **Playback** para ver como ficou a animação. No quadro **SE and Flash Timing**, você tem opções para disparar sons e flashes nos inimigos, quando determinado quadro surgir. Para realizar isso, clique na primeira linha em branco do box e, na janela que segue, selecione o Frame, algum efeito de som (opcional) e o efeito de Flash, que pode ser aplicado ao inimigo ou à tela inteira (Target e Screen, respectivamente). É preciso fazer alguns testes para ver se o efeito em jogo será bem reproduzido.

Agora, vamos aplicar a animação de batalha a uma nova magia. Continuando no Database, vá na aba **Skills**. É nela que você criará uma nova magia e vai conectá-la à nova animação. Já expliquei anteriormente como se cria um Skill, portanto pularei essa parte. Em Skills, você cria uma nova magia e no quadradinho preto, onde fica a animação da batalha, selecione aquela que



você criou em **Battle Animation** (a última da lista). Agora, é só acertar outros parâmetros da magia, como custo de MP, textos explicativos e quando você chama a magia e as outras configurações relacionadas às armas e condições. Tudo isso já foi explicado anteriormente.

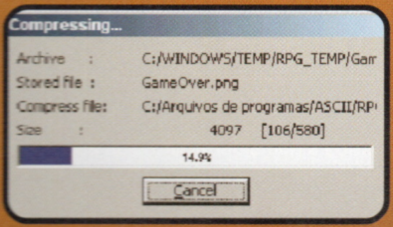
Você praticamente já sabe criar e importar qualquer tipo de recurso no seu jogo. Na próxima parte da matéria explicarei como se cria um jogo pronto para o usuário final (Game Disk). Colocarei também algumas considerações.

PREPARANDO SEU JOGO PARA PUBLICÁ-LO COM O GAME DISK E NOTAS LEGAIS

Lembra que falei, por muitas vezes, principalmente nas partes sobre customização, que você tinha que seguir alguns passos para que o jogo não desse pau na hora de fechá-lo? Pois é, o RPG Maker tem um sistema pronto para criar um pacote auto-instalável para que você distribua seu jogo na Internet ou entre amigos.

Aliás, palmas novamente para os japoneses da ASCII, que criaram um sistema excelente de criação de Game Disk. Você cria o seu Game Disk e o disponibiliza para quem quiser. Então, uma pessoa pega seu jogo e o instala como qualquer outro programa com instalador e desinstalador. Em termos mais técnicos, seria a versão compilada do jogo.

Há um grande problema aí... ao criar seu Game Disk, você tem um dilema: incluir ou não o RTP. Seu jogo só funcionará no computador de qualquer pessoa caso você inclua o RTP no pacote, o que resulta num Game Disk muito grande. Meu projeto-exemplo ficou com 12.3mb junto com o RTP, contra 1.24mb sem o RTP. Mas, o problema é que sem o RTP embutido, pessoas que não têm o RPG Maker e o RTP instalado não conseguirão abrir seu jogo, terão que fazer o download separado do RTP e instalá-lo, coisa que complicará a vida de muita gente.



Para criar seu Game Disk, acesse o menu Project e a opção **Make Game Disk**. Na janela que aparece, escolha a pasta alvo para a criação. Tem uma opção chamada **Include all RTP files in Game Disk**, justamente onde você seleciona se embutirá o RTP dentro do seu jogo ou não. Após selecionar o que pretende fazer, o programa vai compilando o projeto, compactando todos os arquivos necessários e criando o Game Disk.

São criados 5 arquivos: Setup.exe, Setup.ini, [Nomedoprojeto].lhz, Unlha32.dll e Unlha32.txt. O Setup.exe é o arquivo que instalará o programa no computador. [Nomedoprojeto].lhz contém todos os arquivos do programa compactados, os quais o setup irá instalá-los utilizando-se do Unlha32.dll. Você pode (e deve) zipar o projeto inteiro em um aquivo zip, mas mesmo utilizando taxas máximas de compressão, não adiantará muito, pois o [Nomedoprojeto].lhz já é um arquivo compactado. Zipar, aqui, servirá apenas para poder distribuí-lo em um único arquivo.

REUTILIZAÇÃO DE CÓDIGO, JANELAS DE DIÁLOGO E CARACTERES ESPECIAIS

Chegou a hora de dar uma ajuda nos quesitos mais diversos. Vamos nos aprofundar em alguns itens que consideramos, na maioria das vezes, essenciais ou simplesmente úteis para determinadas tarefas. Aqui vão elas, sem ordem específica.

DICA LEGAL PARA CRIAR DIÁLOGOS BEM ELABORADOS

Você já percebeu que, para criar diálogos mais legais entre os personagens, é preciso mudar a carinha que fica na caixa de texto toda vez que alguém diferente falar. Por mais que os processos de copiar e colar do sistema agilizem nessa hora, você precisa recriá-los a cada evento. Como programo há muitos anos, sei que a modularização e a reutilização de códigos é essencial ao bom funcionamento de um programa, e no RPG Maker não é diferente. Darei um exemplo simples de reutilização de códigos, mas as possibilidades são muito amplas.

Primeiramente, vamos criar dois **Common Events**. Abra o **Database**, vá à aba **Common Events** e adicione dois novos eventos. Aqui ficou 0002: Mudabox1 e 0003: Mudabox2, ambos com o Event Start Condition em **Call**. Em cada um deles, você adiciona um único comando chamado Select Face (aba 1) e seleciona uma carinha diferente em cada um deles. Se quiser dar também

um Message Style em cada um, fique à vontade.



Agora, vamos ao evento que dispara o diálogo. Coloquei um NPC qualquer, só para o teste. Na janela de eventos deste NPC, temos os comandos de um diálogo normal, com vários Show Message. Agora, para invocarmos as mudanças de carinha na janela de mensagens, adicionamos um simples comando **Call Event** na aba 3. Na janela do Call Event, selecione apenas o evento a ser disparado – seja ele Mudabox1 ou Mudabox2, no meu caso –, e intercale cada **Call Event** com um **Show Message** diferente, logicamente quando outra pessoa estiver falando.

REUTILIZAÇÃO DE CÓDIGO

Esse sistema serve para várias coisas, desde este exemplo simples, com apenas um comando, até os mais elaborados. Como são eventos comuns, procedendo desta forma, você altera em um único lugar e seu jogo inteiro se atualiza, não precisando modificar dezenas de eventos.

Os **Common Events** são como Classes e Procedures em programação. Consistem em blocos de código (aqui são comandos de eventos) que podem ser reaproveitados em inúmeras partes de um programa (jogo). As vantagens desse procedimento é que, você pode, literalmente, mudar a aparência de um jogo inteiro apenas mudando alguma coisa no Evento Comum, além de centralizar tudo num só lugar e ficar mais fácil verificar a presença de erros. Adquira o hábito de criar eventos comuns e chamá-los pelo **Call Event** para as mais diversas tarefas. É um procedimento bom.

No RPG Maker, é possível obter caracteres especiais e efeitos de cor no meio dos textos. É uma tarefa muito simples, basta digitar os respectivos códigos no meio do texto. Atualmente, nós podemos usar 28 letras por linha (sem usar uma face) ou 19 letras (usando uma face) por linha. Sua mensagem pode ser personalizada. Você pode mudar a cor das letras, a velocidade com que o texto aparece, setas indicando direções, desenhos de espadas e escudos, e muito mais.

Para fazer isso, você deve usar "\" e o código correspondente ao símbolo desejado:

- \\ mostra o caractere "\".
- \C[n] escolhe a cor do texto (n é o número da cor).
- \S[n] velocidade da mensagem (n 1 - 20), sendo 1 - muito rápido; 20 - muito lento.
- \N[n] mostra o nome do herói. (n é o nº do herói).
- \V[n] mostra o valor de uma variável. (n é o nº da variável).
- \$ mostra a quantidade de dinheiro que você possui.
- \. coloca uma pausa de 0,25s antes da próxima letra.
- \| coloca uma pausa de 1,00s antes da próxima letra (caracteres Pipe "|" não é um L minúsculo nem um i maiúsculo).



Temos ainda alguns símbolos especiais, tais como:

- $A: espada
- $B: escudo
- $C: Estrela de Davi

Todos os símbolos planetários (relacionado à astrologia):

- $D: sol
- $E: lua
- $F: mercúrio
- $G: vênus
- $H: vênus (invertido)
- $I: marte
- $J: júpiter
- $K: saturno
- $L: urano
- $M: netuno
- $N: plutão

Símbolos do Zodíaco:

- $O: áries
- $P: touro
- $Q: gêmeos
- $R: câncer
- $S: leão
- $T: virgem
- $U: libra
- $V: escorpião
- $W: sagitário
- $X: capricórnio
- $Y: aquário
- $Z: peixes

Temos também as setas indicadoras de direção:

- $s: norte
- $t: leste
- $u: sul
- $v: oeste
- $w: nordeste
- $x: sudeste
- $y: sudoeste
- $z: noroeste

E, por último, alguns outros símbolos diversos:

- $a: carinha sorrindo
- $b: carinha normal
- $c: carinha triste
- $d: gotinha
- $e: duas gotinhas
- $f: espada (baralho)
- $g: copas (baralho)
- $h: ouros (baralho)
- $i: paus (baralho)
- $j: espada cheia (baralho)
- $k: copas cheio (baralho)
- $l: ouros cheio (baralho)
- $m: paus cheio (baralho)
- $n: caveira
- $o: cruz
- $p: sol
- $r: bolinha (bullet)

Algumas considerações devem ser levadas em conta para que o esquema funcione corretamente. As letras maiúsculas e minúsculas devem ser respeitadas para aparecer o símbolo correto. A cor do texto depende do gráfico que você está usando como system. Se você usar o código para mudar a velocidade da mensagem, não poderá usar os caracteres especiais.

GAME OVER

Bom, acho que você já está pronto para dar os seus primeiros passos no mundo da criação de games. Reveja todos os passos e tente montar algo com uma boa história. Agora, é com você. Boa sorte gamer!



Desvendando o CD

Uma das coisas mais chatas que pode acontecer, é você comprar uma revista com CD-ROM e, na hora de começar a jogar, não funcionar. Como nós, da **ProGames**, tratamos o nosso leitor com o devido respeito que ele merece, testamos todos os games deste CD, para você não ter problemas quando o assunto for diversão. Para facilitar ainda mais o uso deste CD, nós o destrinchamos ao máximo. Acompanhe as melhores dicas, para não se perder na hora da jogatina:

Para jogar sem ter problemas, aconselhamos que instale a última versão do DirectX que se encontra na pasta Essenciais do CD. Deste modo, todos os jogos devem rodar sem problemas.

RPG MAKER
Saiba como produzir o seu próprio game, utilizando o RPG Maker.

ESSÊNCIAS
Os programas para facilitar a sua diversão e deixar o seu PC turbinado.

JOGOS
Alguns games fenomenais para você saber o que o RPG Maker pode fazer.

UTILITÁRIOS
Veja alguns programas para deixar os seus games mais completos.

PACOTES
Para começar a produção de games, preparamos algus pacotes com sons e imagens. Confira!

YESTISSPORT
Se estiver a fim de diversão, confira essa seqüência com quatro games sensacionais.





M
Volta para tela anterior

X
Fecha o CD

Caso o seu CD não abra automaticamente, procure o drive de CD do seu computador e execute o item que represente o CD-ROM da ProGames.

A maior e melhor planta de São Paulo

Por apenas R$ 29,90







Também à venda em CD-Rom.

Nas Bancas

on Line EDITORA

ProGames

O mais completo CD-ROM multimídia do planeta

A única revista feita por jogadores como você. Confira!



PROFISSÃO: GAMER!

RPG Maker 2000

Veja como é fácil construir o seu próprio jogo. Tudo explicadinho na revista, além de programas imperdíveis no CD. Entre nessa!

13 GAMES CAMPEÕES!!!

- A CONTA
- AS AVENTURAS DE JAX
- A ÚLTIMA DAMA DO FOGO
- GUERREIROS DO DRAGÃO
- GUSTAVO ADVENTURES 2.3
- HAMMI
- HORIZONTES DO FOGO
- KMILLOZ
- MÁQUINA DO TEMPO
- SAMURAI-X
- STAR WARS - UMA NOVA ESPERANÇA
- THE LEGEND OF WROSH
- THREE STONES

Só aqui você encontra

O MELHOR CD-ROM DO PLANETA GAMER

Jogos - Programas - Tutoriais - E muita diversão!



EXCLUSIVO!

YetiSports

A sensação da Internet não poderia ficar de fora dessa superseleção, confira o simpático **Pé-Grande** praticando esportes olímpicos com os indefesos pingüins.

SOFTWARE

Programas essênciais para você deixar o seu PC totalmente turbinado!

E MUITO MAIS!

Configuração mínima para rodar nosso CD
Processador Pentium II ou equivalente, 64 MB de memória RAM, 8 MB de de vídeo, placa de som, drive de CD-ROM 2x. Alguns jogos podem requerer mais que a configuração mínima especificada.
Atenção: Todos os jogos contidos no CD-ROM são versões freeware, shareware ou demos. Alguns programas podem não funcionar corretamente no Windows XP 2000.

O melhor conteúdo multimídia do Brasil!
Tudo testado e aprovado pela melhor equipe gamer do país

ProGames

Parte integrante da revista ProGames 5. Não pode ser vendido separadamente

Seleção especial de games

Confira alguns jogos produzidos por jogadores brasileiro utilizando o RPGMaker 2000

Utilitários

Deixe suas produções mais profissionais com os nossos programas. Agora, seus jogos podem ter sons e cenários exclusivos!

YetiSports, a febre!

Os jogos que estão dominando a internet, você só encontra aqui! Confira os quatro games da série, completos e rodando direto do CD



Especial RPGMaker

Produza o seu próprio jogo, sem precisar saber programar

COMPACT disc DATA STORAGE

PRG05

Fabricado por Cooperdisc Editorial Log Ltda. CNPJ 05.505.400/0001-72 - Sob licença de IBC - INSTITUTO BRASILEIRO DE CULTURA - CNPJ 04.207.648-94